
Este mes, GRATIS la película en DVD
DISPARO AL CORAZÓN
núm. 146 octubre 2004 • 3,00 Euros
SÓLO
3,00€
GUÍAS COMPLETAS: SILENT HILL 4 THE ROOM (PS2/XBOX) • SPIDER-MAN 2(PS2/XBOX/GAMECUBE)
SUPERJUEGOS
Pro Evolution Soccer 4
Konami revoluciona el FÚTBOL
¡¡¡CONCURSOS!!!
- 20 Resident Evil Outbreak (PS2)
- 20 Dragon Ball Z Supersonic Warriors (GBA)
Devil May Cry 3
BELLEZA Y ACCIÓN SE ALÍAN EN LA MEJOR ENTREGA DE LA SERIE
...Y ADEMÁS
OUTRUN 2
KILLZONE
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
RATCHET & CLANK 3
FIFA FOOTBALL 2005
LOS URBZ
METAL SLUG 3...
FABLE
El RPG de Xbox que revolucionará el género
8 420565 037006 00146

SUMARIO Nº146

SUPERJUEGOS

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán** y **Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Publicidad, Marketing y Promociones: **Joan Alegre**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Videojuegos: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Javier Bautista, Eduardo Rodríguez** y **Ángel Jiménez**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA 

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: **91 586 33 00 de 9-14 H.**

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º. 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich. Tel.: 49 89 453 04 20. Fax: 49 89 439 57 51 **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas. Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia**: Lennart Axe & Associates. Caroline Axe, Estocolmo. Tel.: 46 8 661 01 03. Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris. Tel.: 33 1 42 56 44 22. Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91. Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres. Tel.: 44 207 730 60 33. Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa. Tel.: 351 21 395 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel. Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York. Tel.: 1212 599 50 57. Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi. Tel.: 00 30 1 685 17 90. Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo. Tel.: 81 3 5259 2681. Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21. Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951. Fax: 82 2 312 7535. **Mexico**: Grupo Prisma, David Nieto Barsse, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 26 91. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





Devil May Cry 3

El productor del juego, Tsuyoshi Tanaka, nos desvela todos los secretos de la última entrega de las aventuras de Dante, un impresionante despliegue gráfico y de imaginación.



Los Increíbles

La nueva película de animación de **Pixar** contará con su propia adaptación a videojuego. Doc viajó hasta San Francisco para hablar con sus creadores.



Pro Evolution Soccer 4: El retorno del rey

El mejor juego de fútbol de la historia regresa acompañado de mejoras y dispuesto a no ceder el trono de la simulación futbolística. *PES* se estrena en **Xbox** e incluye por primera vez los clubes oficiales de las ligas española, italiana y holandesa. Descúbrelo en este apasionante avance. Y si aún te queda un segundo de respiro, no te pierdas la película en DVD-ROM que regalamos este mes: *Disparo Al Corazón.*

Y ADEMÁS...



REPORTAJES

16> Shadow Of Rome
18> Midway G.D. Summer

SUPER NUEVO

26> Pro Evolution Soccer 4
30> OutRun 2
33> W.R.C. 4
34> KillZone
36> Fable
38> NFS Underground 2
42> ESDLA: La Tercera Edad
44> Tales Of Symphonia

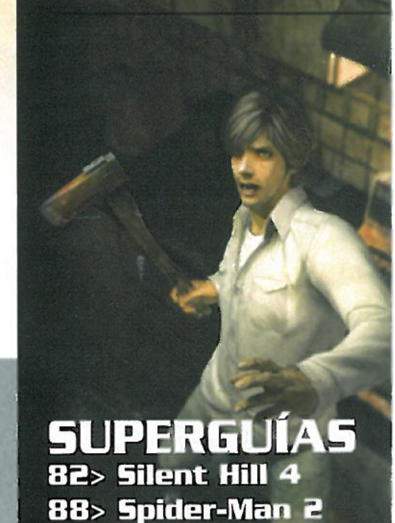
A FONDO

56> Silent Hill 4: The Room
60> FIFA Football 2005
64> Star Wars Battlefront
66> Demon Stone
68> Pokémon Edición Rojo Fuego y Verde Hoja
70> Mario Vs. Donkey Kong
72> DefJam Fight For N.Y.
74> Conflict: Vietnam
76> Tiger Woods PGA 2005
79> DJ Decks & FX
80> Resident Evil Outbreak

SECCIONES



04> Noticias
22> Nippon Space
94> TOP
96> Internecio
97> Última Hora



SUPERGUÍAS

82> Silent Hill 4
88> Spider-Man 2

EDITORIAL



La mejor liga de fútbol ha comenzado. Y no se juega en los campos, ni en la tele, sino en vuestra consola. Los candidatos al mejor título de fútbol del año desfilarán ante vuestros ojos en estas páginas. Pro Evolution Soccer 4, FIFA Football 2005 y Esto Es Fútbol 2005. Nosotros hemos querido destacar especialmente la cuarta entrega de la criatura de Konami que, por fin, este año incorpora muchas de esas mejoras y novedades que todos habíamos soñado durante años: equipos oficiales, comentaristas de calidad y modos de juego optimizados. Eso sin contar con un motor gráfico de lujo, animaciones hiperrealistas y esa jugabilidad directa y eficaz de la que siempre ha hecho gala, y que le hace tan especial y esperado por los usuarios de PS2, en esta ocasión también en Xbox. Por otra parte, nuestro amigo Dante y su cada vez más cercano Devil May Cry 3 también ha querido copar la atención de todos vosotros con un anticipo exclusivo que nos llevó a Londres para compartir unos momentos memorables con uno de sus creadores. Y junto a ellos todo un arsenal de grandes títulos entre los que destacan con luz propia nombres ilustres de la talla de OutRun 2, killZone, Fable, Need For Speed Underground 2, W.R.C. 4... Una lista interminable de sueños convertidos en videojuego. Os dejo con la difícil pero bendita elección...

<<Marcos García>>

NOTICIAS

SONY C.E.

¡¡EyeToy a tope!!

Estas navidades vamos a sacar partido al periférico de **Sony**, ya que dos nuevos títulos van a aumentar el catálogo de *EyeToy*. Por una parte, **London Studio** ha preparado *EyeToy Play 2*. Se trata de una nueva hornada de 12 divertidos juegos, entre los que hay uno de *ping pong*, una especie de *Guitar Freaks* o uno de lanzamiento de *penalties*. También se ha dispuesto la utilidad *SpyToy* para usar la cámara como sistema de vigilancia. Pero la gran sorpresa para *EyeToy*, es el anuncio de *Sega SuperStars*, un título en el que la compañía japonesa ha diseñado 12 juegos basados en sus clásicos. Desde *Space Channel 5* y *Samba De Amigo*, en el terreno musical, pasando por *Virtua Fighter* y *The House Of The Dead* para poner a punto nuestros puños, hasta *Crazy Taxi, Monkey Ball, Billy Hatcher, Nights, Puyo Puyo* o *Virtua Striker* entre otros, en los que pondremos a prueba nuestra habilidad y destreza frente a la cámara.

EyeToy Play 2



Sega SuperStars



PlayStation 2

Sony C.E. ha bajado el precio de **PlayStation 2.** Desde finales de agosto se vende en toda Europa a un precio recomendado de 149 Euros. La consola ha alcanzado ya la increíble cifra de 24 millones de unidades dentro del territorio PAL, una cantidad que seguramente se verá aumentada con este descuento y que será apoyada con nuevos packs de parte de **Sony**.

149€



TODOS TE QUIEREN

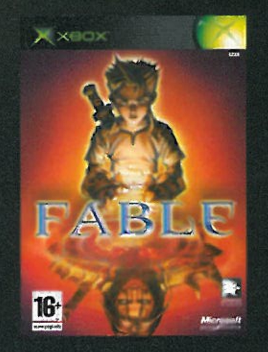
FABLE™

A CADA ELECCIÓN, SU CONSECUENCIA

XBOX.COM/FABLE











it's good to play together



LIONHEAD STUDIOS

Microsoft game studios

NINTENDO

GBA SP a menos de 100 Euros

A partir del 24 de septiembre, **Nintendo Europa** ha anunciado que su consola portátil se venderá a un precio recomendado de 99,99 Euros. Además, **Nintendo** también ha anunciado el lanzamiento de dos nuevos packs de **GBA SP** para estas navidades. *Zelda Limited Edition Pack*, que se venderá a partir del 12 de noviembre, con una **GBA SP** dorada de edición limitada *Zelda* y el juego *The Legend Of Zelda: The Minish Cap*. A partir del 19 del mismo mes saldrá el *Mario Limited Edition Pack*, con *Mario Vs. Donkey Kong* y una **GBA SP** al estilo Mario, decorada en rojo y gris. Ambos packs tiene un precio de 129 Euros.

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO GBA TRIBAL EDITION

Santiago Fernández Pérez (MADRID)
Ceila González Leal (MURCIA)
Antonio Gil Guardiola (MADRID)

CONCURSO MASHED

Eustaquio Moreno del Valle (SEVILLA)
Néstor Pliego Caballero (HUELVA)
Jorge García Fraga (TARRAGONA)
José Carlos Castillo Márquez (MÁLAGA)
Laura Ayala García (BARCELONA)
Amparo Martínez Gironco (VALENCIA)
Ramón García Muñiz (ASTURIAS)
Jesús Hernández Martínez (LERIDA)
Juan José Martínez Arroyo (MADRID)
Salvador Vázquez Muñoz (TARRAGONA)
Aníbal Navarra (BALEARES)
Mercedes Mena Argandoña (SEVILLA)
Conrado Alcántara (BARCELONA
Montse González (MADRID)
Rubén Arbelo López (LAS PALMAS)
Juan Ramiro Álvarez Sayago (VALENCIA)
Eduardo Alonso Sánchez (SEVILLA)
Iván Muñoz Moreno (MADRID)
Olivier Pereda Arrocha (LAS PALMAS)
Mariano Osaba Larraza (GUIPUZCOA)

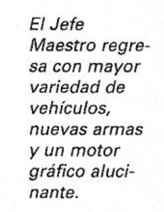
MICROSOFT

Halo 2 en noviembre

Los usuarios de **Xbox** ya pueden ir preparándose para poner sus manos encima del juego más esperado de este año, cuya aparición en el mercado está prevista para el 11 de noviembre. El Jefe de Producto de **Bungie Studios**, Cameron Payne, se acercó hasta las oficinas de **Microsoft** en Madrid para presentar la continuación del título más vendido de **Xbox**. Los asistentes al evento pudieron disfrutar del modo multijugador de *Halo 2*, que hasta la fecha había estado reservado para los 8.000 empleados de la compañía en todo el mundo, que se habían apuntado al proceso de *beta testing* del juego. La colaboración con los desarrolladores del juego, **Bungie Studios**, durante semanas, ha servido para depurar el código del juego y dejarlo a punto para su lanzamiento. Sin embargo, apenas se ha desvelado información sobre el modo para un único jugador. Tan sólo sabemos que de nuevo el Jefe Maestro, el soldado modificado genéticamente, tendrá que combatir a las fuerzas del Pacto antes de que acaben con la humanidad. En esta ocasión, se pueden llevar dos armas a la vez y el jugador dispondrá de más vehículos para interaccionar. **Microsoft** pondrá a la venta también una edición especial de *Halo 2*.

Edición Especial

El pack se pondrá a la venta a un precio recomendado de 69,99 Euros, y contiene el *Making Of*, escenas eliminadas y otras secuencias, galería de arte, comentarios del equipo de desarrollo y reportajes sobre el diseño del juego, la animación y la música, además, por supuesto, del juego.



El Jefe Maestro regresa con mayor variedad de vehículos, nuevas armas y un motor gráfico alucinante.



//Disfruta del frenético modo multijugador en Xbox Live//



El irreductible Dante vuelve a la acción, con la precuela de la saga en una lucha fratricida contra su malvado gemelo

DEVIL MAY CRY

ELIGE ESTILO

En DMC3 se puede seleccionar el estilo más acorde con nuestra forma de combatir. Ya sea con espada, armas de fuego, tácticas evasivas o de contraataque, cada estilo consta de movimientos especiales al pulsar el botón Círculo y una dirección concreta.

TSUYOSHI TANAKA
PRODUCTOR

Responsable de la segunda entrega, Tanaka-san también está detrás de otros proyectos de **Capcom** como *Resident Evil Outbreak*. El exceso de trabajo no le afecta ya que ha realizado una prodigiosa labor de coordinación para conseguir espectaculares resultados en ***Devil May Cry 3***.







MALA VIDA
La afición de Dante por los bares de mala muerte le reportará beneficios como una potente escopeta

R. DREAMER

Devil May Cry supuso todo un derroche de originalidad e ingenio para **PlayStation 2**. Su acción desbordante se combinaba con uno de los apartados gráficos más bellos que jamás hayan surcado los circuitos del *Emotion Engine*; sus creadores no dudaron en inspirarse en la obra de uno de los arquitectos españoles más universales, Antonio Gaudí, para dar forma a algunos escenarios. Ni su esperada segunda entrega fue capaz de superar semejante despliegue visual, ya que los desarrolladores centraron sus esfuerzos en diseñar un sistema de juego frenético mejorando los *combos* y premiando la destreza de los más hábiles a base de puntos. Tsuyoshi Tanaka, productor de *Devil May Cry 2*, está ahora embarcado en el desarrollo de la tercera parte y según nos contó en las oficinas de **Capcom** en Londres, la próxima aventura de Dante ▶

//DEVIL MAY CRY 3 EXPLORA LOS LÍMITES DEL HARDWARE DE PLAYSTATION 2//



PREÁMBULOS

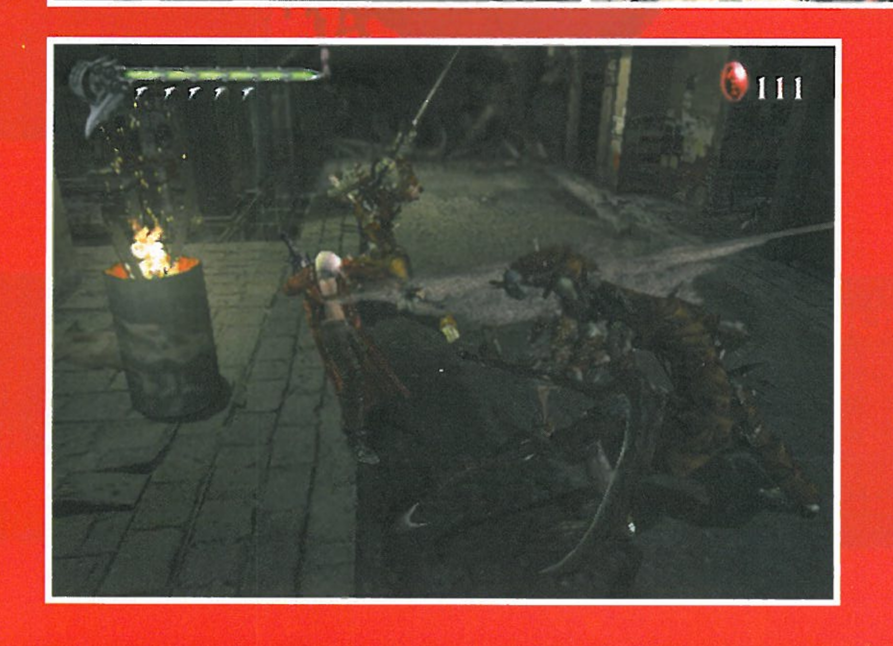
Antes de introducirnos en la gigantesca torre que ha surgido en los aledaños de la oficina de Dante, tendremos que combatir contra las criaturas que han ido abandonando su guarida, que harán todo lo posible para defenderla.





HERMANOS DE SANGRE

El malvado gemelo de Dante contempla la ciudad a sus pies desde lo más alto de la inmensa torre



va a ser increíble. El principal objetivo del equipo ha sido combinar maravillosos entornos gráficos con un altísimo ritmo de juego, además de mantener el *frame rate* para que todo fluya con suavidad en pantalla. Todavía es pronto para saber si realmente lo han conseguido, porque ***Devil May Cry 3*** no verá la luz en el Viejo Continente hasta marzo de 2005 y todavía se encuentra en pleno desarrollo. Durante la presentación vimos escenarios en los que todavía no estaban implementadas las texturas. Sin embargo, todo los que nos fue enseñado en Londres sí permite ser optimistas sobre el resultado final. A primera vista queda claro que el motor gráfico ha sido mejorado llevando a **PlayStation 2** hasta el límite. Nuevos efectos como la estela de Dante al realizar determinados movimientos, o impresionantes localizaciones que intentan rescatar la belleza del primer *Devil May Cry*. Por ejemplo, una caverna con sus

INTRO
Tras la visita de un extraño personaje, los demonios atacan a Dante en su propia oficina.





Dante puede disparar en dos direcciones opuestas a la vez.



paredes cubiertas de velas, reflejando sus luces en el suelo, en la que habita una mujer rodeada por cientos de murciélagos (que tiene toda la pinta de ser un impresionante jefe final) una muestra evidente de la evolución gráfica que ha sufrido la serie. En cuanto a la jugabilidad, se ha dotado a Dante de varios estilos de combate diferentes. Dependiendo del estilo elegido, nuestro aguerrido héroe se comportará de forma distinta al luchar, utilizando más las armas de fuego, aprovechando tácticas evasivas o descargando toda su rabia en el filo de la espada. De cualquier forma, también se han añadido ataques completamente nuevos dispuestos a convertir cada escaramuza en un espectáculo. Y como ha sucedido hasta ahora, los jefes finales pondrán la guinda al juego. Si como primer plato has pasado un mal rato, para liquidar al ser que guarda las puerta de la torre en la que el hermano gemelo de Dante, espera pacientemente la llegada de su hermano para el duelo final.

FINAL BOSSES

Como en las dos entregas anteriores, los jefes finales serán un auténtico reto y visualmente de lo más impresionante. Como adelanto, aquí tenéis un increíble perro, el mismísimo guardián del infierno.





//LA TERCERA ENTREGA NOS SITÚA EN EL PRINCIPIO DE LA SAGA//

Los Incr

THQ nos llevó hasta San Francisco, donde tuvimos oportunidad de conocer los estudios Pixar y los últimos detalles de Los Increíbles

DOC

Tras el grán éxito alcanzado con su anterior largometraje, *Buscando A Nemo*, la factoría **Pixar** está a punto de estrenar su próxima película de animación. Seguro que será uno de los filmes más taquilleros de estas navidades y, cómo no, no podía faltar su conversión al videojuego. Una adaptación de *Los Increíbles*, que casi está lista para su lanzamiento. Es por ello que, **THQ** y **Heavy Iron Studios**, nos invitaron a San Francisco, nada menos que a los propios estudios de animación para conocer los últimos detalles de la versión lúdica de ***Los Increíbles***, en pleno desarrollo para las tres consolas de última generación. El título, desarrollado por los creadores de *Spongebob: Battle for Bikini Bottom* y *Scooby Doo: Night Of 100 Frights*, sigue el guión de la película de **Pixar** con las mismas si-



Dash, el veloz retoño de la familia Increíble, protagonizará los niveles de velocidad del juego de Heavy Iron Studios.



San Francisco

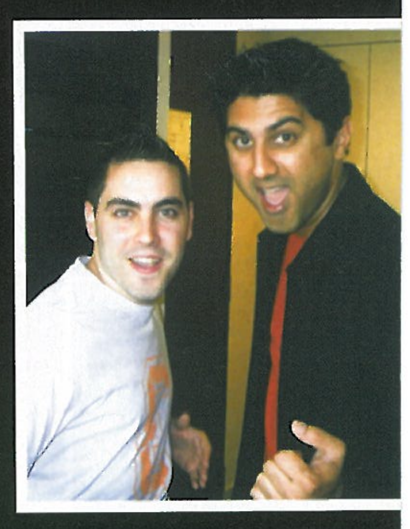
Aprovechando nuestra estancia en la ciudad, **THQ** nos llevó a conocer los lugares más emblemáticos (montados en limusina); cruzamos el *Golden Gate*, pasamos por *Chinatown* y, por desgracia, no pudimos visitar *Alcatraz* porque no conseguimos entrada (había que reservarla con dos semanas de antelación).



eíbles

//Podrás encarnar a cualquiera de los cuatro Increíbles//

tuaciones y personajes, aunque **Heavy Iron** ha tenido que inventar y diseñar todo tipo de enemigos y escenarios para convertir una película de dos horas escasas en una experiencia lúdica que está entre las 12 y las 20 horas de duración. Eso sí, **Pixar** ha decidido involucrarse al máximo en el proyecto, y han querido dar el visto bueno a todos y cada uno de los pequeños detalles añadidos por los grafistas de **Heavy Iron** para asegurarse de que la experiencia con el juego es lo más parecida posible a la película. Al igual que en ella, en el juego participarán los cuatro miembros de la familia Increíble, cada uno de ellos con sus características y sus poderes especiales, cuya aparición estará asignada al desarrollo del nivel en el que nos encontremos en cada momento. Así, la fuerza de Mr. Increíble y las posibilidades elásticas de Elastigirl o Sra. Increíble encajan perfectamente en un desarrollo que predomina en el juego (una mezcla entre *beat'em-up* y plata-



SHIRAZ AKMAL

DIRECTOR DE DESARROLLO

¿Los niveles del juego están basados en el guión del filme?
La mayoría de los niveles están basados en la película, aunque hay zonas que hemos alargado.
¿A cuántos personajes podremos seleccionar en el juego?
A la familia Increíble al completo, cuatro personajes, aunque habrá un quinto superhéroe.
Habéis comentado que para completar el juego haría falta unas 20 horas, ¿hay posibilidades de explorar los escenarios y encontrar extras para llegar a esa cifra o todo está «encarrilado»?
La cifra total de horas de juego estaría entre las 12 y las 20 horas. Se podrán encontrar ilustraciones, *sketches* y vídeos si exploramos a fondo los escenarios.
Sabemos que Elastigirl puede estirar sus brazos y que Mr. Increíble tiene súper-fuerza, ¿qué poderes tienen los demás personajes?
Dash tendrá súper-velocidad, esencial a la hora de completar sus niveles. De los demás personajes aún no podemos hablar.
¿Se han creado herramientas de desarrollo y *engines* específicos para *Los Increíbles* o se ha utilizado tecnología ya existente?
La base del motor gráfico es la tercera generación del *engine RenderWare* de **Criterion**.
¿Cuál es tu género preferido?
Los *RTS* como *Command & Conquer* y los plataformas como *Jak & Daxter* o *Mario Sunshine*. ¡Ah! y Diablo. Sobre todo me gustan los juegos que han sido creados poniendo especial atención en los pequeños detalles, como ***Los Increíbles***.

ESTUDIOS PIXAR

En los emblemáticos estudios **Pixar**, situados en Emeryville, a pocos kilómetros de San Francisco, tuvimos la oportunidad de ver un par de escenas de la película y conocer nuevos detalles del título programado por **Heavy Iron Studios**. Os aseguramos que también nos llevaron a conocer los estudios por dentro, aunque no nos dejaron hacer fotos para demostrarlo.

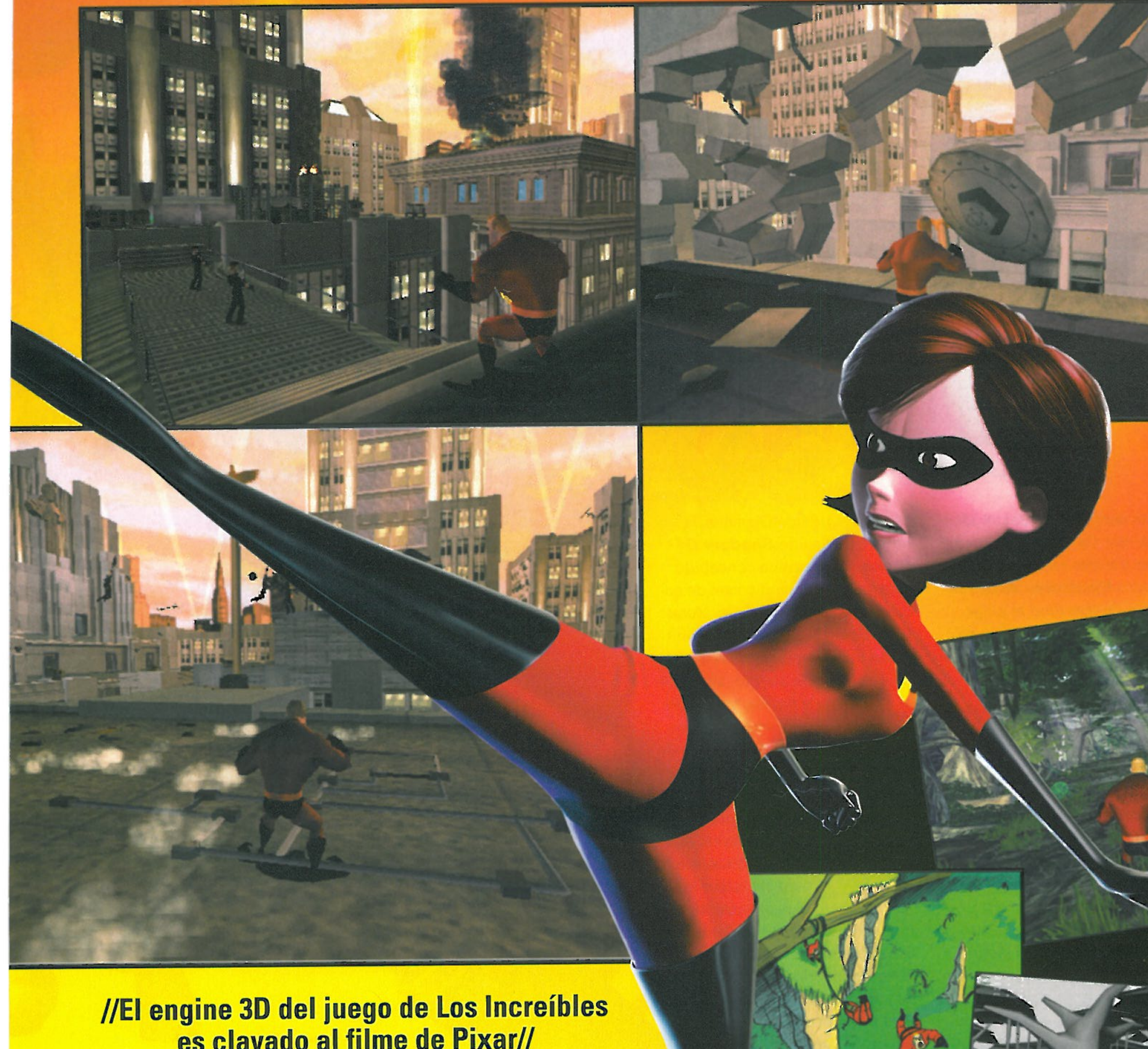




Elastigirl posee unos poderes similares a los de Mr. Fantástico de «Los 4 Fantásticos».

formas), mientras que Dash, el pequeño de la casa, es capaz de correr a súper-velocidad y estará reservado para los niveles de carreras. Claro está, el uso correcto de los poderes será decisivo para la consecución de los niveles y, sobre todo, para el descubrimiento de extras y secretos; por ejemplo, Mr. Increíble puede tirar paredes que oculten algo con sus puños y Elastigirl es capaz de enroscarse en forma de neumático para pasar rodando a toda velocidad por zonas de difícil acceso y plagadas de peligrosos enemigos (que lógicamente, dejaremos atrás).

Si bien las plataformas es el género predominante, ***Los Increíbles*** hace gala de una mezcla entre *shooter*, *beat'em-up*, *velocidad* y *plataformas*, todo planteado con un control preciso y una curva de dificultad ajustadísima, que permitirá el aprendizaje y la maestría del juego a todos los



//El engine 3D del juego de Los Increíbles es clavado al filme de Pixar//

miembros de la familia. Técnicamente, **Heavy Iron** se ha esforzado por asemejar el motor gráfico del juego al de la película *Los Increíbles* y, gracias a la tercera generación del *software Renderware*, resulta difícil imaginar un *engine* 3D, en una consola de la actual generación, parecido al estilo visual utlizado por **Pixar** en su nueva película de animación. En pantalla se darán cita todo tipo de efectos gráficos y un detalle del que los programadores de **Heavy Iron** se sentían especialmente orgullosos: su *frame rate* se mantiene estable, en los 60 fotogramas por segundo (suponemos que en la versión PAL será igual, pero se quedará en los 50 *fps*.).
Como podéis ver por las pantallas, y todo lo que os hemos contado, el público al que encantará el juego de **Heavy Iron** será el mismo que disfrutará de lo lindo con la película de **Pixar**; es decir, todo el mundo, desde el pequeño de la casa hasta el más experto con el mando se lo pasará en grande con ***Los Increíbles***.

LOS DISEÑOS

Todos los escenarios, personajes y objetos que **Heavy Iron** ha añadido al juego con respecto al filme han pasado antes por las manos de **Pixar**, que han tenido que dar su visto bueno.



[PS2]

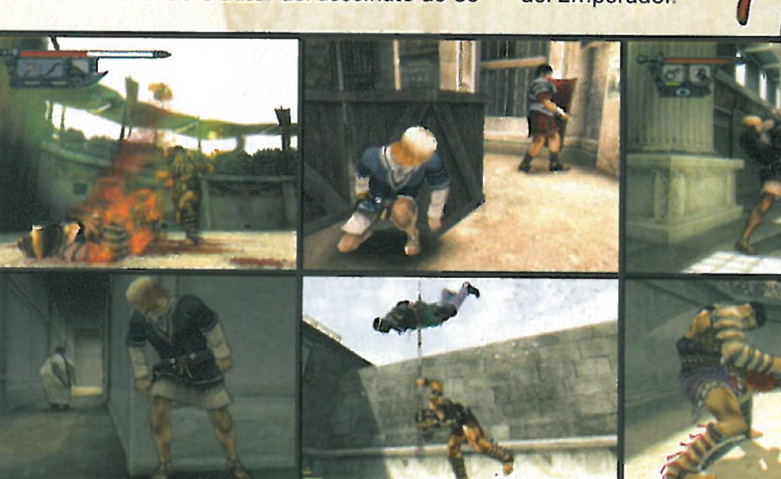
Shadow Of Rome

Capcom nos cuenta una de romanos

Este sangriento *Peplum* ideado por *Capcom* no llegará a las tiendas hasta marzo de 2005, pero **Electronic Arts**, responsable de distribuir el juego, ha tenido la amabilidad de enseñarnos una *beta* bastante avanzada que demuestra a las claras el enorme potencial de esta nueva producción de **Studio 2**. La trama de ***Shadow Of Rome*** se remonta al año 48 d.c. Julio César ha sido asesinado y todas las culpas han caído sobre el padre de Agrippa, uno de los protagonistas del juego. Éste abandonará su puesto como soldado en la frontera oriental del Imperio para viajar a Roma, convertirse en el gladiador más brutal del Coliseo y descubrir al verdadero autor del asesinato de César, con ayuda de Octavius, la otra «estrella» de ***Shadow Of Rome***. **Capcom** ha concebido este juego como un cóctel de acción e infiltración al estilo *Metal Gear Solid*. Las fases protagonizadas por Agrippa son un festín de sangre, violencia y acción, ya sea defendiendo las fronteras del Imperio de los ataques bárbaros como en la arena de El Coliseo. Octavius, sobrino del difunto César, prefiere el sigilo y la intriga al enfrentamiento directo, y no dudará en asesinar por la espalda y recurrir a los disfraces con tal de infiltrarse en el senado y descubrir la trama que se oculta tras la muerte del Emperador.

//Shadow Of Rome llegará a España en marzo de 2005//

Las primeras fases nos mostrarán cómo combate Agrippa a los bárbaros de la frontera oriental.





Podrás utilizar todo el arsenal de la época (espadas, arcos, mazas, hachas...)

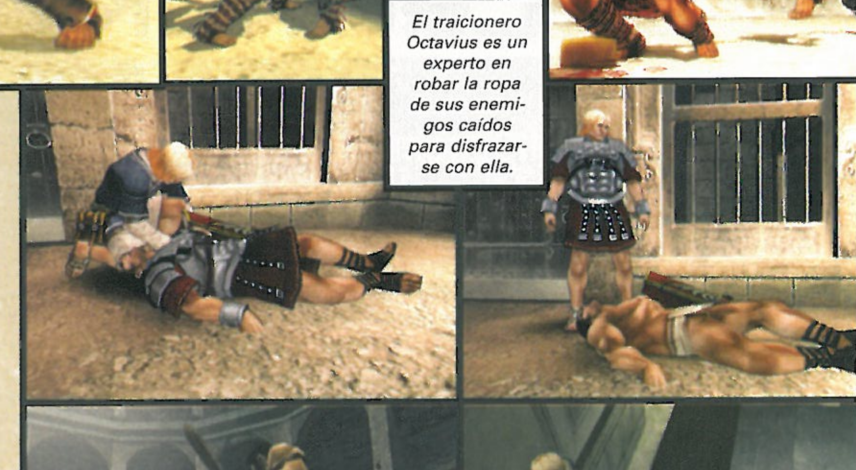
Dos protagonistas, dos mecánicas de juego

AGRIPPA



OCTAVIUS

Shadow Of Rome alternará las fases de acción protagonizadas por Agrippa con la infiltración y el sigilo a lo *MGS* de Octavius. El primero es una genuina máquina de matar, mientras que el segundo carece de habilidades para el combate directo, aunque es capaz de trepar por los edificios y disfrazarse sin muchas complicaciones.



El traicionero Octavius es un experto en robar la ropa de sus enemigos caídos para disfrazarse con ella.



Shadow Of Rome asombra no sólo por su excepcional calidad gráfica y sonora (los gritos del público en *Dolby Pro-Logic II* ponen los pelos de punta), sino por la crudeza con que **Capcom** ha recreado los combates de gladiadores. Las cabezas saltan por los aires y la sangre brota a chorros, para alborozo de los espectadores. Una violencia impactante, pero no gratuita. Cuanto más brutal e inmisericorde sea Agrippa, más disfrutará la gente y mayor será su prestigio en Roma. Desde los bosques de Germania a las populosas avenidas romanas, Agrippa y Octavius iniciarán una aventura que cambiará para siempre el curso de la historia y que constituirá uno de los lanzamientos más esperados de 2005.

Su alta carga de violencia le granjeará no pocas críticas entre las mentes «bienpensantes» de la sociedad, pero al fin y al cabo, así era la Roma Antigua. ¿O acaso pensaban que los gladiadores decidían sus combates jugando a Piedra, Papel o Tijera?

Midway Gamer's Day Summer

El pasado mes de agosto Midway y Virgin Play celebraron en la californiana ciudad de San Diego el evento más importante de la compañía americana para presentar los próximos juegos

MANJIMARU

[PS2 - XBOX]

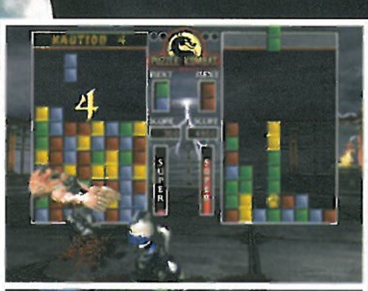
MORTAL KOMBAT DECEPTION

Pronto disfrutaremos del beat'em-up más bestial de todos los tiempos

Las próximas navidades estarán marcadas por el retorno de la clásica saga de **Midway**, *Mortal Kombat*. En donde espectáculo y violencia se han incrementado, comparándolo con anteriores episodios. Esta nueva incursión para la 128 *bits* de **Sony** y **Xbox** de **Microsoft** se desarrolla en un motor 3D sobresaliente en el cual queda reflejada la jugabilidad de siempre con las correspondientes evoluciones que aporta la tecnología; por ejemplo, la interactividad de los escenarios, en los cuales podremos lanzar a los enemigos por un precipicio y, mientras estos están cayendo, efectuar un golpe especial para fracturarles alguna parte del cuerpo cuando colisionen con el nivel inferior. Este derroche de fiere-

LOS MINI JUEGOS

Cuando estemos cansados de pelear y realizar fatalities, podremos relajarnos con una particular partida de ajedrez en cuyo tablero aparecerán los personajes del juego. Pero si lo nuestro no es la estrategia también tendremos a nuestra disposición un modo al estilo Tetris o Columns.





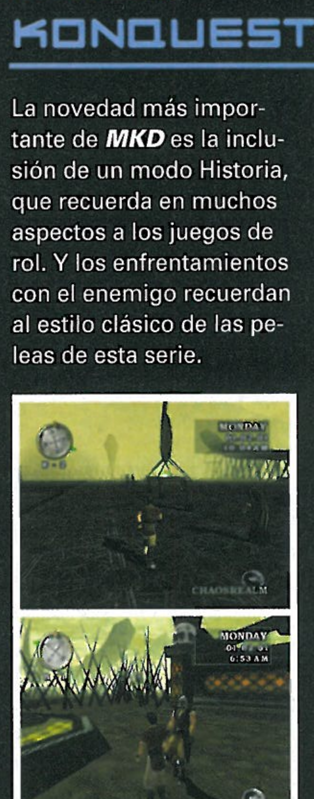
FATALITIES
Los programadores de Midway han aumentado la agresividad durante los fatalities



Las secuencias de los fatalities están muy bien elaboradas, llenas de originalidad y contundencia debido a los factores de los escenarios.

MODO: KONQUEST

La novedad más importante de ***MKD*** es la inclusión de un modo Historia, que recuerda en muchos aspectos a los juegos de rol. Y los enfrentamientos con el enemigo recuerdan al estilo clásico de las peleas de esta serie.



//Midway tiene previsto lanzarlo en los escaparates europeos el 18 de noviembre//





JUEGO ON-LINE
Tanto en los minijuegos como en el modo *Versus* se podrá jugar a través de Internet para aumentar la tensión

za lo haremos con los personajes de anteriores episodios y también con nuevos, los cuales estarán confeccionados con unas texturas y resolución gráfica impresionante. Por eso, en el pasado **E3** de Los Ángeles, lo nombraron el mejor juego de lucha del evento. Todos estos factores unidos a detalles como los modos *Konquest, Puzzle Kombat, Chess Kombat* y On-line, hacen de este lanzamiento un título indispensable para los *fans* de la saga y los *beat'em-up*. La versión de **Xbox** además de contar con el juego a través de Internet, **Xbox Live**, tiene una definición bastante mejor que en la versión **PS2**, algo totalmente lógico debido a la mayor potencia del *hardware* de la máquina de **Microsoft**.



Además de poder efectuar brutales golpes, nuestros personajes tendrán a su disposición armas mortales, con las cuales harán que brote la sangre como ríos de tinta roja.



Midway Gamer's Day Summer

[PS2]

SHADOW HEARTS COVENANT

La secuela de un clásico de los juegos de rol en el catálogo de PlayStation 2

BATALLAS
Las invocaciones de las peleas son un derroche de efectos especiales y opciones de menús.

Hace tres años, cuando apareció la primera entrega de *Shadow Hearts*, los jugones se sorprendieron porque tenía una ambientación bastante tétrica que hacía recordar a *Survival Horror* de la talla de *Silent Hill* o *Parasite Eve,* pero cuando se desarrollaban las batallas quedaba latente el predominio del estilo RPG en el juego. Esta misma sensación la ha vuelto a lograr el pequeño grupo de desarrollares pertenecientes a **Aruze Corp.**, **Nautilus**. ***SHC*** está ambientado en un mundo mágico durante la primera guerra mundial, en el cual la protagonista Yuri tendrá que batirse con horripilantes monstruos en un actualizado modo de peleas, que contará con invocaciones que recordarán en muchos aspectos a la saga *FF.* Además, el juego también incluye imágenes CG de alta calidad en ciertas escenas. A finales de año podremos jugar a este interesante título, cuya duración superará las 40 horas.

//La apuesta japonesa más fuerte de la compañía americana//

Tanto las imágenes CG de la intro como las transparencias de la magia, están programadas con una factura técnica soberbia. Igual que el diseño de personajes estilo japonés.

[XBOX]

UNREAL CHAMPIONSHIP 2 THE LIANDRI CONFLICT

Regresa a la consola de Microsoft uno de los shooter más vibrantes de toda la historia

La nueva cámara es un aunténtico espectáculo visual y derroche de tensión.

Epic Games ha rizado el rizo con el desarrollo de la secuela de ***Unreal Championship 2: The Leandri Conflict***, incluyendo niveles en donde la habilidad de movimientos y camuflaje tendrán más importancia que simplemente disparar a lo loco, debido a la incorporación de una cámara nueva en tercera persona para uno o varios jugadores. Y podremos elegir de entre 14 personajes extraídos directamente del universo futurista-apocalíptico gracias al dominio terráqueo de la corporación *Leandri*. Pero lo más impresionante y adictivo son los modos de competición entre varios usuarios vía conexión Cable *Link* entre varias consolas, o vía **Xbox Live** a través de Internet. Los amantes de los *shooter* estarán de enhorabuena las próximas navidades.

[PS2 - XBOX]

NARC

Vive las calles desde un punto de vista demasiado subjetivo para ser un policía, o ladrón

La ciudad se convierte en un caos cuando la policía es igual de corrupta que los delincuentes, por eso han trasladado al agente Marcus Hill al departamento de narcóticos para trabajar junto a Jack Forzenski, con quien tuvo algunas diferencias hace un par de años. La temática principal del juego estará constituida dependiendo del bando que elijamos, bueno o malo. En el primer caso, perseguiremos a contrabandistas por todo el mundo además de mantener el orden público; y la segunda opción, nos obligará a llevar una vida bastante corrupta.

//Un serio competidor para el juego de Take Two, Grand Theft Auto San Andreas//



[PS2 - XBOX - GAMECUBE]

MIDWAY ARCADE TREASURES 2

La única apuesta de Midway para la consola de Nintendo, Game Cube

Después del éxito de la primera recopilación de *MAT*, los programadores de **Midway** han decidido continuar con la reedición de clásicos del calibre de los tres *Mortal Kombat, Gauntlet 2, NARC, Hard Drivin', Primal Rage, Pit Fighter, Rampage World Tour* o *Xenophobe* entre muchos otros más. Las próximas navidades, los jugones más nostálgicos revivirán unas fiestas como hace 15 ó 20 años por lo menos en lo que al apartado lúdico se refiere. Aunque los años no perdonen, nuestras consolas se convertirán en máquinas del tiempo.

Un título que rinde homenaje al creador del estilo manga y Astro Boy, Osamu Tezuka



MANJIMARU

Tetsuwan Atom Omega Factor

Sega, Hitmaker y Treasure han realizado un juego que seguro se convertirá en un título de coleccionismo

El pasado año, **Sony Pictures** decidió lanzar un *remake* televisivo de la serie *Tetsuwan Atom* (conocida en nuestro país como *Astro Boy*) del entrañable Osamu Tezuka, padre del estilo manga. Y, a finales de ese mismo año, **Sega** produce en forma de videojuego la adaptación *anime*, programado por **Hitmaker** (sagas *Virtual-On* y *Crazy Taxi* entre otras) en cooperación con **Treasure**, los genios del *sprite* y exmiembros de **Konami** (*Castlevania IV, Gunstar Heroes, Guardian Heroes, Radiant Silvergun* o *Ikaruga*). Toda esta conjunción de calidad se une a las buenas ilustraciones del estudio **Tezuka Productions** que recrean a la perfección este complejo juego de plataformas. La jugabilidad mezcla los conceptos de las dos compañías programadoras: del lado de **Hitmaker**, la adictividad y por parte de **Treasure**, la dificultad. Todos los *fans* de **Treasure** que estamos acostumbrados a sus juegos nos damos cuenta a primera vista que tiene muchas similitudes lúdicas con *Bangaioh* (**Nintendo 64** y **Dreamcast**), sobre todo a la hora de mezclar plataformas y acción en un rapidísimo *scroll* y en una panta-

Entre fase y fase de acción podemos visualizar el modo Historia como si se tratara del mismísimo cómic o serie de televisión.

Al tratarse de uno de los personajes históricos del universo manga es normal que cuente con bastantes videojuegos. La primera versión aparecida en consola fue en febrero de 1988 para la 8 *bits* de **Nintendo**, bajo el estilo de un divertido plataformas elaborado por **Konami**. Seis años después apareció la adaptación en **Super Famicom**, también como un plataformas y con un apartado gráfico excelentee. Posiblemente los programadores de **Hitmaker** y **Treasure** se inspiraron en esta versión de Zamuse y Banpresto. El pasado 18 de marzo **Sega** lanzó al mercado japonés la versión 3D de *Tetsuwan Atom Omega Factor* por cortesía de la compañía **Sonic Team**.



En las explosiones de los enemigos el tamaño de los píxeles es bastante grande.

lla bastante amplia. Este factor hace que se diferencie de un simple juego de plataformas.
Continuando con los detalles «Made in Treasure», se hallan fases al más puro estilo *shooter,* rindiendo homenaje a *Gradius* (el incunable de esta compañía japonesa). Cabe destacar que las posibilidades técnicas de **GBA** han sido exprimidas casi al máximo, pero a nivel de resolución gráfica las carencias de la portátil de **Nintendo** hacen acto de presencia mostrando unos pixeles gigantescos en pantalla y ralentizando el movimiento del *scroll* al tener que procesar infinidad de *sprites* en tiempo real. Todos estos aspectos disminuyen la memoria y obligan a los responsables de la música a realizar unas melodías simplonas, aunque pegadizas, y unos efectos de sonido que simplemente cumplen su función.
Ahora solo falta esperar a que la distribuidora de **Sega**, **Atari**, lo traiga al viejo continente y todos los seguidores más expertos de **Treasure**, **Sega** y **Otakus** puedan hacerse con esta obra maestra, como ya lo están disfrutando japoneses y americanos.

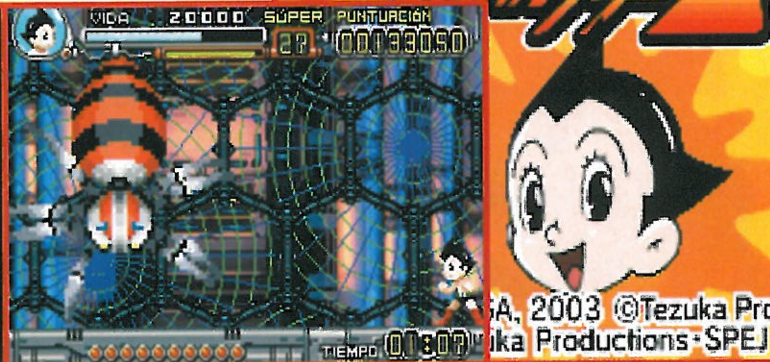


Gracias a los propulsores de Astro Boy las pantallas de shooter recuerdan a los mata-mata clásicos.

En lenguaje japonés el título tiene imágenes diferentes.

IDIOMAS

El cartucho tiene la posibilidad de elegir diferentes idiomas: japonés, inglés, francés, español, alemán e italiano. Tanto la versión americana como la japonesa















Shenmue On-line

Uno de los títulos más esperados por los usuarios de ordenador en China y Corea

La importancia de los juegos On-line en Japón y Asia están abarcando mucho, por eso, la obra maestra de Yu Suzuki está siendo reprogramada por **JC Entertainment** y **T2** aunque todo estará bajo su supervisión y se podrá jugar a través de Internet en el Sureste asiático. Por lo que se deduce de las imágenes publicadas (ya que **Sega** ha facilitado muy poca información), ***Shenmue On-line*** aguarda los dos episodios que en su día salieron para la extinta consola de **Sega**, **Dreamcast**. En el venidero mes de noviembre estará a disposición de los jugones orientales una **beta** en la que se podrá comprobar el magnífico modo M.M.O.R.P.G. (Multiple Masivo Juego de Rol en Línea) que hará realidad el sueño de todos los *fans* que un día desearon compartir sus aventuras o peleas en el universo *Shenmue*. Técnicamente se asemeja bastante a las versiones aparecidas anteriormente, tal vez con las lógicas mejoras de texturas, motor 3D y secuencias CG que puede ofrecer una tarjeta gráfica de ordenador. El viaje que hizo Suzuki-san a tierras chinas para inspirarse en la creación de *Shenmue* no sólo fue para tal objetivo, sino también para estudiar el mercado. La versión final estará disponible a partir de la próxima primavera.

//Suzuki-san viajó hasta China y HK para inspirarse//





TGS 2004 en declive

Hace diez años la prestigiosa feria japonesa, **Tokyo Game Show**, era el evento lúdico más importante del planeta. Hoy en día se conforma con ser el *show* más destacado de Asia y el segundo a nivel mundial. ¿A qué se debe este fenómeno? Primero, a la recesión económica de la economía japonesa; segundo, al crecimiento de los mercados tecnológicos en EE.UU. y Europa; y tercero, a los cambios de la sociedad nipona que han hecho perder sus tradicionales valores. Estos factores hacen que las propias compañías del país del Sol Naciente trasladen sus centrales a EE.UU., presenten todas sus novedades en el **E3** de Los Ángeles (la internacionalidad del inglés a la hora de hacer negocios también cuenta) y lancen muchos títulos antes en Occidente que en su propio país de origen. Destacando que el legendario gusto japonés por los videojuegos de consolas y RPG está cambiando y desembocando en juegos On-line para ordenadores personales, excelentes programas para teléfonos móviles y juegos que contienen violencia en los cuales se ha perdido la estética manga. Nos damos cuenta que el **TGS** se ha convertido en un evento secundario.

RANKING: VENTAS JAPÓN

1. Winning Eleven 8
Programador: Konami Tokyo
Distribuidor: Konami
Consola: PlayStation 2



2. FM: Super Mario 2
Programador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Consola: Game Boy Advance

3. FMini: Zelda II
Programador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Consola: Game Boy Advance

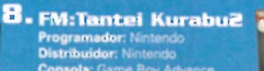


4. KOF: Max. Impact
Programador: SNK
Distribuidor: Playmore
Consola: PlayStation 2

5. Paper Mario RPG
Programador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Consola: GameCube



6. Legend of Stafi 3
Programador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Consola: Game Boy Advance



7. FM: Tantei Kurabu
Programador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Consola: Game Boy Advance



8. FM:Tantei Kurabu2
Programador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Consola: Game Boy Advance

9. Final Fantasy I&II
Programador: Square-Soft
Distribuidor: Square-Enix
Consola: Game Boy Advance



10. FM:Shin Onigashima
Programador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Consola: Game Boy Advance





Juegos para moviles

El fenómeno portátil más revolucionario de la década



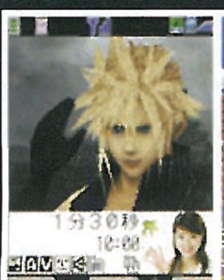
Hasta el diseño de los móviles se adapta a un tipo de público específico.

Desde hace aproximadamente seis años, el mercado japonés está evolucionando a una velocidad única en el mundo entero. Marcas como **Matsushita/Panasonic**, **NEC** o **Sharp**, son los estandartes de la telefonía móvil japonesa y lógicamente las empresas y grupos de programación más famosos del archipiélago también se han apuntado a este nuevo filón de oro de la industria lúdica. Lo que al principio era una moda se ha convertido en un fenómeno cultural; además, las dos operadoras que había en el 98 han pasado ahora a ser cuatro las que manejan en la actualidad el monopolio de las comunicaciones vía móvil en el territorio japonés. Cuando salió hace tres años la tecnología 3G, se formaron las típicas colas de clientes para comprar teléfonos.
Este mercado al ser tan grande puede llegar al cualquier tipo de público, por eso han salido muchísimos productos de *merchandising* (por ejemplo, las correas-llaveros), revistas especializadas, máquinas con tecnología *blue-tooth* que venden melodías polifónicas y montón de productos más. Pero en esta nueva sección, nos dedicaremos mes a mes a los viedeojuegos.

//El precio de los «Ketai» (móvil en japonés) es mucho más asequible que en España//

I-MODE:

Esta es la tecnología que utiliza la operadora **NTT DoCoMo** (la principal del país) para ejecutar los juegos en lenguaje JAVA J2EE. Casi todas las compañías más importantes programan para ella, exceptuando alguna exclusiva que tienen las operadoras rivales, como los *Dance Dance Revolution* de **Konami** o los juegos de *Nihon Falcom* programados por **Bothtec**; el precio aproximado de la descarga de juegos es de 315 ¥ más impuestos por las novedades y entre 200 ¥ o 100 ¥ dependiendo de la antigüedad del programa. Títulos de la talla de *Final Fantasy, Dragon Quest, Buraugaiden, Wizardry* y próximamente *Metal Gear* (al estilo del clásico de *MSX*) o *Before Crisis: Final Fantasy.*





V-APPLI:

J-Phone, rival más directo de **NTT DoCoMo**, empezó siendo una empresa totalmente japonesa hasta que llegó hace tres años el gigante de las telecomunicaciones británico, **Vodafone** y compró casi todas sus acciones. Pero antes de su llegada ya había desarrollado la aplicación **V-Appli**, la cual ha utilizado **Vodafone** en el resto del mundo como **Vodafone Live!** También por este motivo se ha convertido en la primera operadora en importar a Occidente la tecnología 3G, gracias a la experiencia de la filial japonesa. A nivel de juegos cuenta con títulos bastantes curiosos como *Onimusha* o *shooters* incunables como *Salamander, Gradius* y *Fantasy Zone* entre muchos otros más. Los precios son algo más baratos que **NTT**.



EZweb:

AU KDDI es la propietaria de la tecnología **EZweb**. De las cuatro operadoras principales es de las más modestas a nivel de videojuegos, aunque supera en licencias y cantidad de títulos a **Tu-Ka**, la última sin ninguna duda. La descarga de títulos para **EZweb** es igual que en **V-Appli**, 300 ¥ más impuestos para las novedades, y entre 200 ¥ y 100 ¥ para los que llevan algo más en el mercado. Esta compañía es especialista en los juegos de *Dance-em'up, Dance Dance Revolution, Beat-Mania, Guitar Freaks,* etc. Muchos móviles japoneses tienen memorias externas para almacenar muchos juegos.





Pro Evolution Soccer 4

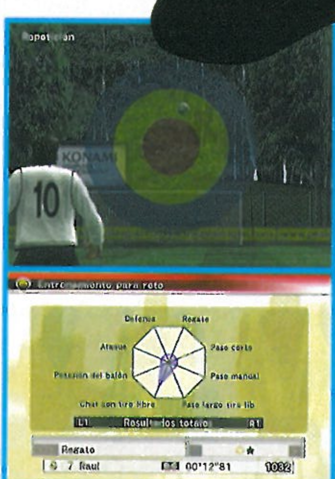
Género > Deportivo Formato > DVD-ROM
Compañía > Konami Programador > KCET País > Japón

El mejor juego de fútbol de todos los tiempos vuelve con importantes cambios y mejoras



Retos

Para demostrar nuestro dominio o para saber dónde fallamos más, nada mejor que ponernos a prueba con los retos de habilidad. Tienen algunas novedades pero son parecidos a los de *PES3*. Son una fuente importante de puntos *PES*.



En PES4, los jugadores veteranos anuncian su retirada cuando quieren.

Los porteros no tienen término medio: o se hacen unas paradas casi imposibles o ni se inmutan si los balones van pegados a los palos. Aún así, cumplen con creces y son de fiar.

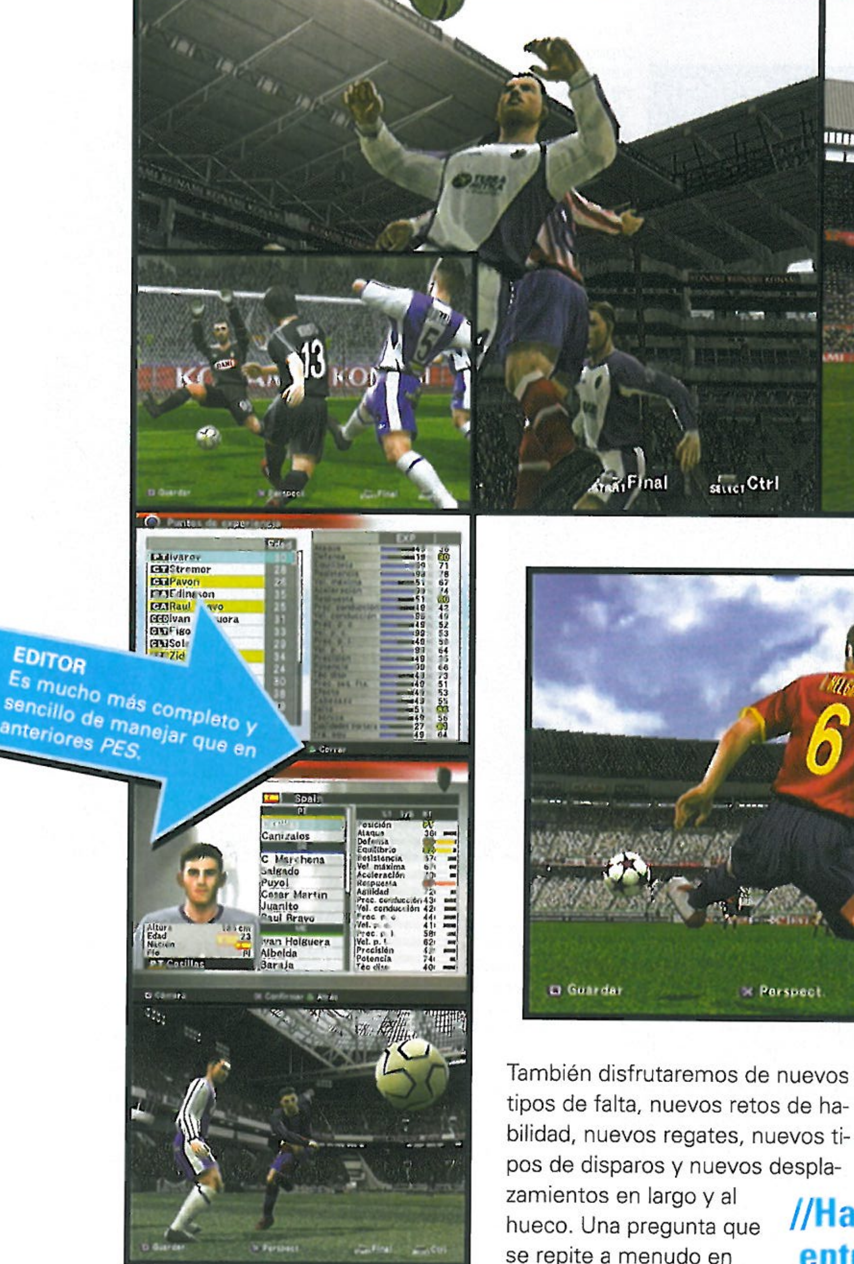
CON SU PUBLICIDAD

Las equipaciones de los clubes españoles llevan hasta la publicidad de los pantalones. Una pasada

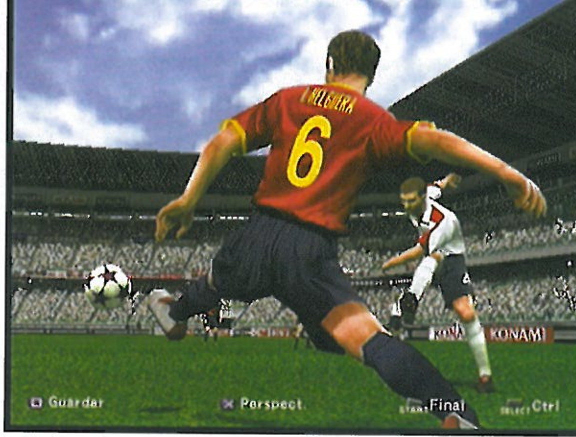
Antes de comentar lo mucho y bueno que nos ofrecerá ***Pro Evolution Soccer 4***, queremos felicitar a **Konami** (desde aquí, que tanta caña le hemos dado) por haber rectificado algunas de las principales carencias de sus antecesores. Aunque aún podrían mejorarse muchas cuestiones, de eso escapan muy pocos juegos, hay que descubrirse ante este nuevo ***Pro Evolution Soccer 4***. Antes de nada, habría que distinguir entre los cambios evidentes, y los que notaremos en el terreno de juego. Entre los primeros, hay que destacar la inclusión de algunas ligas como la española (con todos los jugadores, equipos y equipaciones), el notable cambio de locutores (los de Estudio Estadio son mucho mejores que los anteriores) y la nueva estructura de la *Master League*. Sólo con estas tres grandes mejoras ***Pro Evolution Soccer 4*** se acerca un paso más a lo que todos habíamos soñado. Lo de la Liga Española es ya un logro y todo parece indicar que contará con los últimos fichajes de este verano. Los comentaristas, Juan Carlos Rivero e Iñaki Cano, son más profesionales y, aún con las típicas imprecisiones, le dan mil vueltas a los anteriores. En cuanto a la nueva *Master League*, tiene tres formas distintas de empezar (con todos los jugadores reales del equipo, con sólo tres o con los jugadores figurados de siempre), se empieza desde la segunda división y tiene un nuevo sistema de puntuación que pone muy complicado el tema de los fichajes. Sólo podemos deciros que hay que tener mucho cuidado con el tema del dinero y ser pacientes.
Cambiando de tercio y centrándonos en los cambios en el estilo de



Pro Evolution Soccer 4



EDITOR
Es mucho más completo y sencillo de manejar que en anteriores PES.





Los árbitros son como en la realidad: unos pitan hasta las miradas y otros ni los crímenes de guerra.

juego, hay que decir que ***Pro Evolution Soccer 4*** es mucho más perfecto y completo que su antecesor. Se ha modificado la mecánica potenciando los regates, la importancia de las combinaciones de pases y disminuyendo la velocidad de la carrera con balón. El árbitro está presente en el campo, ahora se aplica bien la ley de la ventaja, atienden en banda a los jugadores lesionados, los jugadores anuncian su retirada a cierta edad y, algo muy importante, hay que hacer entrenamiento de mantenimiento y estar muy pendiente de la progresión de los jugadores. También disfrutaremos de nuevos tipos de falta, nuevos retos de habilidad, nuevos regates, nuevos tipos de disparos y nuevos desplazamientos en largo y al hueco. Una pregunta que se repite a menudo en cada nueva versión es el tema de la dificultad, y hay que decir que es similar a la de *PES3* sólo que los rivales son un poco más inteligentes y saben buscar mejor las cosquillas. Han cambiado mucho las defensas, ahora están mas despiertos y cometen menos errores, pero hay que tener muchísimo cuidado en el área porque pitan *penalty* a la mínima. En cuanto a los porteros, alternan paradones imposibles con estatuas injustificables en los disparos próximos a los palos. La versión final dirá qué aspectos encuentran solución pero, en líneas generales, ***PES4*** le da bastantes vueltas a su antecesor. Gráficamente, por ejemplo, descubriremos que los rostros muestran más animaciones faciales, que la musculación y los uniformes son mucho más detallados, y que la ropa de lo jugadores ahora se mancha de barro. Hemos detectado algunas pequeñas ralentizaciones en el área cuando están todos los jugadores, pero parece que depende, en parte, del estado de la lente de la consola. Salvo este aspecto, el motor gráfico vuelve a ser ejemplar y absolutamente modélico en lo que se refiere al comportamiento del balón. En fin, ***Pro Evolution Soccer 4*** nos ha dejado un increíble sabor de boca y una gratísima impresión. Es el fútbol en esencia y, lo que es más importante, el más completo y cuidado de toda la saga. **DE LUCAR**

//Hay que entrenar para conservar la forma física//

Liga Española

Para nosotros ha sido la gran sorpresa de ***PES4***. Están todos los equipos de Primera División con sus equipaciones reglamentarias y parece que estarán todos los fichajes de este verano. En esta versión *beta* hay algunas ausencias y alguno que no debería estar ya.





FALTA DE RIGOR

Pueden salvar muchos partidos apretados. Lo mejor es entrenar los diferentes estilos de falta de ***PES4***.

Con los puntos PES se pueden comprar muchas cosas, pero os recomendamos que empecéis por los diferentes tipos de balón.

GRAN PARECIDO
Siempre hay algún jugador que no se parece un pimiento, pero han conseguido un enorme parecido con los jugadores.

//Los equipos de Primera División de la Liga Española están fielmente diseñados, hasta el último detalle//

MANTENIMIENTO
Nos llevará menos de un minuto. Pero si decidimos pasar de entrenar, a la larga nuestros jugadores irán teniendo problemas físicos.

LESIONES
Cuando un jugador sufra una lesión, deberá abandonar el terreno para ser atendido. Luego puede volver bien o tocado, o no salir al campo.

ÁRBITROS
Ahora siguen el juego de cerca pero no tienen un criterio fijo. Los hay que pitan todo y otros que no ven nada de nada... Vamos, como en la realidad.

TIENDA
Cada partido concluido nos da puntos y esos puntos se pueden utilizar para comprar de todo. Desde un nivel extra de dificultad a balones.

Género > **Arcade** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Sega**
Programador > **Sumo Digital Ltd.** País > **Reino Unido**

OutRun 2

La leyenda de OutRun continúa en una admirable secuela, rebosante de magia

Durante su larga experiencia desarrollando *coin-ops* de conducción, **Sega** facturó éxitos de la talla de *Virtua Racing* o *Sega Rally*, pero nunca volvió a rozar la perfección, la gloria alcanzada con *OutRun*. La música, calificada por algunos como la mejor de la historia de los recreativos; la mecánica, con el jugador eligiendo diferentes rutas; el mueble (y su asiento hidráulico) y el Ferrari Testarossa protagonista hicieron de *OutRun* una leyenda, que renace 18 años después con esta secuela, que llega a **Xbox** tras causar conmoción en los recreativos japoneses. De hecho, los beneficios de **Sega** Japón crecieron un 40% en el ejercicio 2003 gracias a la *coin-op* de *OutRun 2*. Por ello resultó sorprendente que **Sega** decidiera dejar la conversión a **Xbox**, su lanzamiento más importante de 2004,



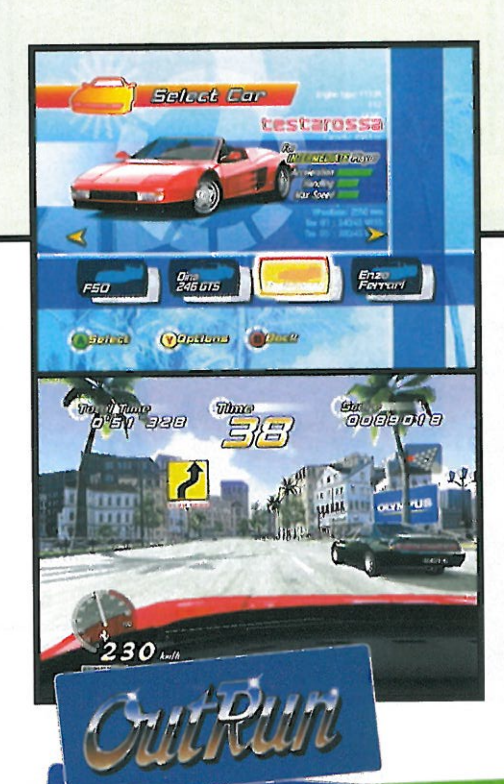






en manos de los ingleses **Sumo Digital Ltd**. Este grupo de programación, creado a partir de las ruinas de la mítica **Gremlin Graphics**, ya nos deleitó con su habilidad para combinar velocidad y buenos gráficos en el memorable *Autos Locos* para **Dreamcast**, pero lo logrado con *OutRun 2* supera las previsiones más optimistas. Al haber sido construida la recreativa sobre una placa *Chihiro* (con arquitectura **Xbox**), la cosa podría haber quedado en una mera conversión (con el único obstáculo de la limitación de RAM respecto a la *coin-op*), pero **Sumo Digital** y **Sega** decidieron enriquecer el ***OutRun 2*** doméstico con un montón de extras. Como en aquellos primeros lanzamientos para **MegaDrive**, en los que se ofrecía la conversión de la *coin-op* original y «algo más», el ***OutRun 2*** de Xbox ofrece junto al modo *arcade* y *Heart* del original, carreras On-line para 8 jugadores vía **Xbox Live** y nada menos que 101 pruebas, enmarcadas bajo el mo-

//Pilota 12 incunables de la escudería Ferrari//

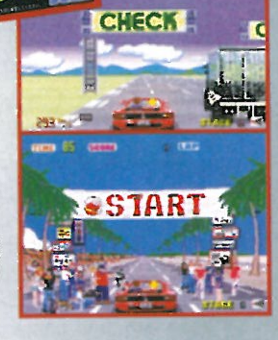


Adaptar el clásico: la cara y la cruz

Desde 1986 muchas han sido las conversiones de *OutRun* para consola. De entre todas hemos querido destacar la mejor (**Saturn**) y la más reciente (**PS2**).

OutRun - Sega Ages (Saturn)

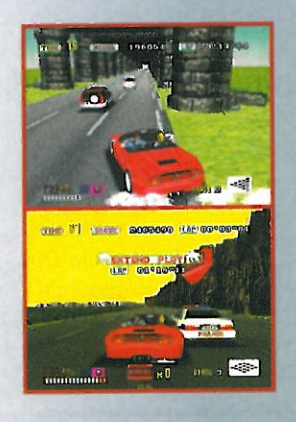
Idéntica a la *coin-op*, en Europa se comercializó en un sólo CD-ROM junto a Afterburner y Space Harrier. La versión japonesa ofrecía a cambio música remezclada.





OutRun - Sega Ages 2500 (PS2)

El horror en mayúsculas. Aunque sólo cueste 2.500 ¥, esta adaptación es un insulto a la memoria de *OutRun*. Lo único digno, la música.



Una leyenda sobre ruedas

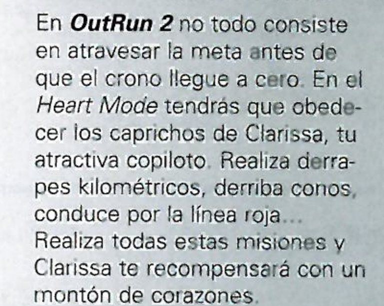
Aún reconociendo mi fanatismo hacia este clásico, sería de necios negar la relevancia de *OutRun* en la historia de los videojuegos. La imagen de la pareja, a bordo del Testarossa, sobre un circuito flanqueado por palmeras es uno de los iconos más reconocibles de esta industria. ¿Y qué podemos decir de su banda sonora? 18 años después, es imposible no tararear *Magical Sound Shower* entera con sólo oír unos pocos acordes. Jamás se ha oído nada mejor en un salón recreativo.



Crea tus propias carreras junto a otros siete usuarios, conectando tu OutRun 2 a Xbox Live.

Tus deseos son órdenes...

En **OutRun 2** no todo consiste en atravesar la meta antes de que el crono llegue a cero. En el *Heart Mode* tendrás que obedecer los caprichos de Clarissa, tu atractiva copiloto. Realiza derrapes kilométricos, derriba conos, conduce por la línea roja... Realiza todas estas misiones y Clarissa te recompensará con un montón de corazones.







Además de los cuatro cortes clásicos de OutRun, esta secuela incorpora cuatro nuevas canciones.

Circuitos exclusivos

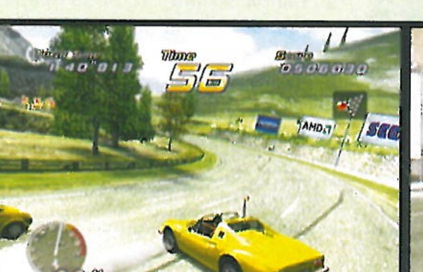
Entre los numerosos extras que te esperan al ir avanzando por *OutRun 2 Challenge*, encontrarás un par de circuitos bastante familiares, rescatados de *Daytona USA* y *Scud Race*.





do *Challenge*. Al ir superándolas podrás desbloquear nuevas pistas y coches, todos ellos modelos clásicos de la escudería Ferrari. Además del Testarossa del *OutRun* de 1986, esta secuela incorpora desde el inicio otros tres incunables: Dino 246 GTS, F-50 y el superexclusivo Enzo. Luego te esperan el 365 GTS Daytona, el 360 Spyder, el F40, el 288 GTO y cuatro joyas más, de momento ocultas en la *beta* facilitada por **Atari** (distribuidora de ***OutRun 2*** en España). Respecto a la mecánica, es puro *OutRun*. Una lucha contra el crono a lo largo de 15 circuitos dispuestos en forma de pirámide, con la posibilidad de elegir ruta al final de cada uno. La única novedad radica en los derrapes, tan exagerados como espectaculares y que unidos al giro de cámara te permitirán deleitarte a gusto con los memorables circuitos, otra herencia del clásico de 1986. En el mágico universo de *OutRun*, el desierto y el mar, el bosque y las ruinas egipcias están separadas por unos pocos kilómetros, ofreciendo una variedad de escenarios sin igual en ningún otro *arcade* de conducción. Y todo amenizado por una banda sonora de lujo que rescata los cuatro cortes emblemáticos de *OutRun* (*Passing Breeze*, *Magical Sound Shower*, *Splash Wave* y *Last Wave*) remezclados y acompañados de cuatro temas nuevos. Imagen y sonido se fusionan para volver a dar vida al «beatiful journey», como a **Sega** le gusta bautizar la experiencia *OutRun*. Una carrera inolvidable en la que no importa llegar primero, sino disfrutar del viaje. R. DREAMER

//La conversión de OutRun 2 a Xbox ha sido desarrollada en Inglaterra por Sumo Digital Ltd.//





Vehículos

Aparte de la categoría de coches que compiten normalmente en el mundial de rallys (con las novedades del Peugeot 307 y la nueva versión del Mitsubishi Lancer), en ***W.R.C. 4*** se incluyen dos tipos más. Por una parte, utilitarios modificados y de menor cilindrada; y, por otro, prototipos espectaculares, auténticas bestias difíciles de controlar.



Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Evolution País > Reino Unido

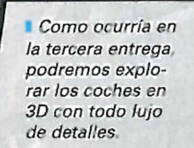
W.R.C.4

Sony C.E. sigue apostando por sus mejores sagas



DAÑOS La reproducción de los desperfectos que sufre el vehículo a medida que recibe impactos sigue siendo espectacular

Los dos nuevos rallys que han sido añadidos este año al Mundial de la FIA también hacen acto de presencia en WRC4. Se trata de Méjico y Japón.



Como ocurría en la tercera entrega, podremos explorar los coches en 3D con todo lujo de detalles.

Muy buenos resultados han debido de obtener las anteriores entregas de este simulador de rallys para que la propia **Sony** haya firmado un acuerdo de exclusividad con el grupo programador, **Evolution**. Poco a poco se ha ido convirtiendo en una de las joyas de la corona, sobre todo para los jugadores europeos, y con sólo un año de diferencia nos llega este cuarto capítulo que mejora, pule y aumenta todo lo visto anteriormente. ***W.R.C. 4*** cuenta, como siempre, con la licencia oficial de la FIA (quien organiza el mundial), lo que repercute en el grado de fidelidad de todos los vehículos, circuitos, pilotos, copilotos y demás.

REALISMO ABSOLUTO

Es esta ocasión se ha rizado el rizo a la hora de recrear todo lo que rodea al mundial, desde circuitos a pilotos

Concretamente con el modelado de los coches se ha llegado a un grado de realismo difícilmente superable. Pero también las 16 pruebas del circuito mundial en todos los continentes aportan lo necesario para lograr una experiencia lo más cercana a la realidad posible. Incluso las áreas de servicio, el público (más participativo que nunca) y los efectos climáticos han sido introducidos en el juego. Cinco tipos de carreras diferentes (para aliviar la rutina de la lucha contra el crono) y todo tipo de modalidades On-line (con un *ranking* internacional de los conductores más hábiles) completan la oferta de este simulador. DANI3PO

//El juego On-line es la gran novedad de esta entrega//



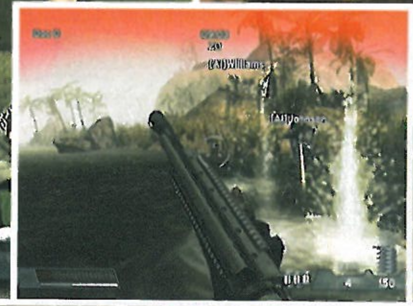
Género > Shoot'em-up 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E.
Programador > Guerrilla Games País > Holanda

KillZone

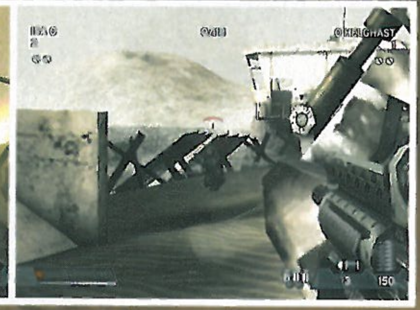
El mejor shooter de la historia de PS2, cada vez más cerca de hacer aparición en nuestro país

Aunque no tendremos que darles órdenes, lideraremos un pequeño grupo de soldados.

Decadente, crudo y muy realista, KillZone procura plasmar de la forma más real posible el desarrollo de una auténtica guerra.





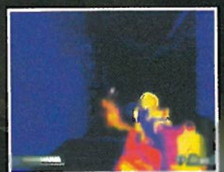








USO DEL ENTORNO
Podremos hacer uso de todo tipo de armamento de posición repartido por el escenario.



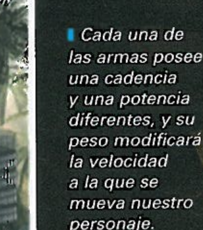
VISIÓN NOCTURNA
Luger será capaz de moverse con soltura en la oscuridad gracias a su visión nocturna.



PERSONAJES
Cada uno de los cuatro personajes posee unas características y un armamento diferente.



ARMAMENTO
Desde lanzagranadas hasta rifles *sniper*.



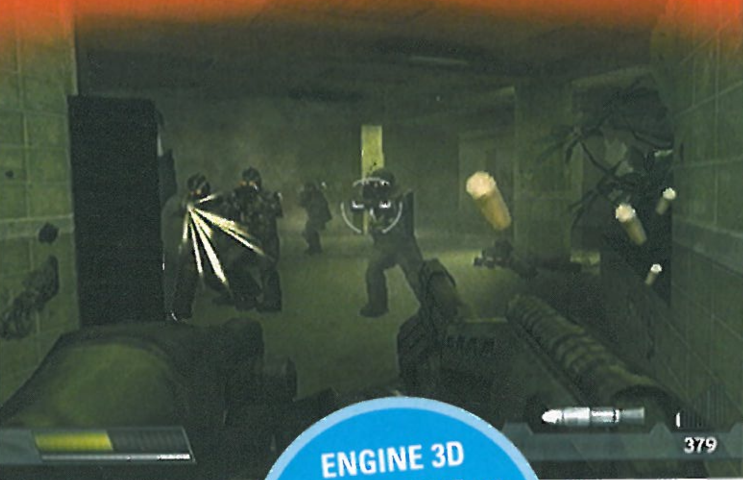
Cada una de las armas posee una cadencia y una potencia diferentes, y su peso modificará la velocidad a la que se mueva nuestro personaje.



Multijugador

El modo *multiplayer* de ***KillZone*** permitirá a un máximo de 16 jugadores competir On-line en seis diferentes modalidades de juego entre las que encontraremos *DeathMatch, Domination, Defend & Destroy, Assault...*





//Posiblemente, estamos ante el título de PS2 con el mejor engine 3D//







ENGINE 3D
El motor de ***KillZone*** regula la calidad de las texturas del entorno y los personajes dependiendo de nuestra proximidad

El que está llamado a ser el auténtico rival de *Halo 2* mostró su mejor cara en el viaje a las oficinas de **Guerrilla**, al que fuimos invitados por **Sony C.E.**. Allí tuvimos la oportunidad de jugar a una versión casi final de ***KillZone*** y de probar el divertido modo *Multiplayer*, que será On-line y para un máximo de 16 jugadores simultáneos. El *shooter* de **Guerrilla** promete superar a todo lo visto en **PS2**, tanto en cuestión de gráficos como en jugabilidad, y damos fe de que está a punto de conseguirlo. El desarrollo de cada uno de los escenarios te pondrá al frente de un pequeño grupo de soldados, del que por suerte no tendremos que encargarnos ya que su avanzada inteligencia artificial les ayudará a tomar sus propias decisiones, contra las hordas de los alienígenas *Helghast*, muy similares a los humanos hasta en sus armas (que también podremos utilizar si conseguimos arrebatárselas). Si bien, el diseño de los escenarios y la impecable mecánica de juego enganchará a cualquier aficionado a los *shooters*, es en el apartado gráfico donde ***KillZone*** se convierte en un título inigualable. **Guerrilla** ha conseguido dotar a cada elemento y cada personaje del juego, de un sistema de «escala» en su calidad visual, mostrando hasta 4 diferentes texturas dependiendo de nuestra proximidad, acelerando así el *frame rate* general (quitándole calidad a los elementos lejanos) y mostrando un detalle gráfico nunca visto en un *shooter* para **PS2**. Respetando la realidad, el juego está ambientado en un futuro no muy lejano con edificios en ruinas y con marcas de metralla. Asimismo, si las armas existieran seguro que se comportarían de forma idéntica en la vida real, y la omisión de una banda sonora durante el juego ha reforzado los efectos sonoros, lo cuales son de lo más realistas. ➡ DOC



Género > RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft
Programador > Lionhead/Bluebox País > Reino Unido

Fable

Forja tu propio destino en el juego más esperado de Xbox

Pensábamos que nunca iba a llegar el momento de tener entre nuestras manos la obra maestra de Peter Molyneux. Innumerables retrasos y rumores de todo tipo sobre su estado de desarrollo nos hacían concebir temores sobre su lanzamiento. Ahora, con una *beta* casi finalizada en nuestras manos, podemos comprender por qué se ha convertido en el título más esperado, y para muchos la gran esperanza en el futuro de los juegos de rol. ***Fable*** comienza, como muchos otros juegos de su género, en una apacible villa dentro de Albion, el mundo donde se desarrolla toda la aventura. Encarnamos a un niño que vive feliz con su familia. Durante esta especie de prólogo aprenderemos algunas de las bases. Aparte del sencillo control tipo *Zelda* y el curioso diseño de los personajes (que nos hace sentir inmersos en un cuento), pronto nos daremos cuenta de que nuestra libertad de acción es inmensa. Es cierto que se nos plantea una serie de misiones, pero la manera de cumplirlas depende de nosotros. Por ejemplo, en esta primera parte del juego nos encontramos a una pareja retozando detrás de una casa. El hombre nos pide que no se lo digamos a su mujer, y a cambio de ello nos ofrece una moneda. Si optamos por el camino del bien rechazaremos el soborno e informare-

En la Cofradía de Héroes elegiremos la misión a realizar en cada momento.



ACLAMACIÓN POPULAR
Los habitantes de Albio siempre tendrán alguna reacción ante tu presencia. De la alegría al miedo, tu fama siempre te precede.





Los combates del juego tienen lugar de una forma muy sencilla y divertida.

mos a la mujer. Si queremos ser malos aceptaremos la moneda y nos callaremos, pero para ganar los máximos puntos de maldad tendremos que coger el dinero e ir contárselo a su mujer. Esto es sólo un ejemplo de cómo cada pequeña decisión influirá en nuestra personalidad, en nuestro aspecto y en la manera en que la gente se relaciona con nosotros.
El mes que viene habrá más espacio para comentar otros grandes aspectos del juego, como el sistema de combates o la gran variedad de acciones a realizar en el juego. DANI3PO

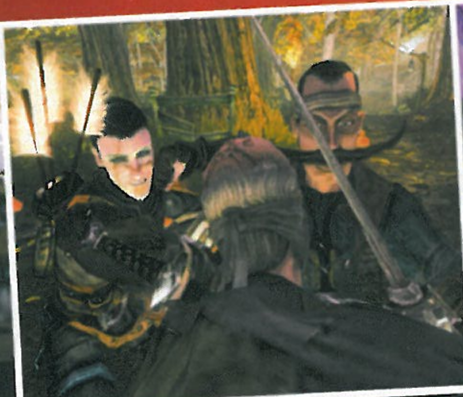
RELACIONES
Cuando nos encontremos con otro personaje podremos realizar todo tipo de gestos y acciones



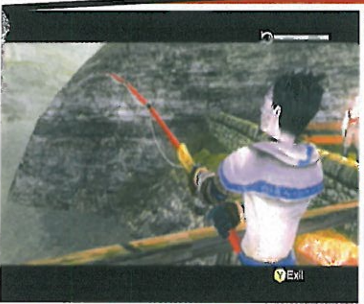


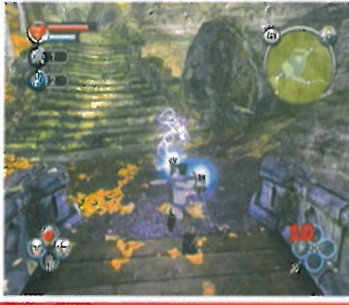
//El mundo de Albio se abre para que lo exploremos libremente//













Tu destino

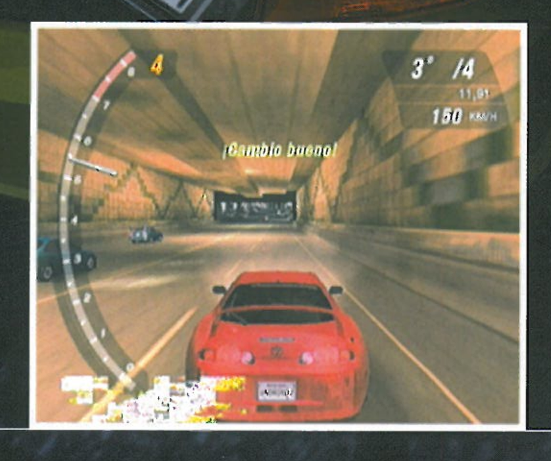
Cada acción que lleves a cabo en ***Fable*** te irá acercando al bien o al mal.
Tu apariencia irá cambiando según abraces una u otra fuerza. Héroe o villano, tú decides.



Género > Conducción Formato > Mini DVD-ROM y DVD-ROM Compañía > EA
Programador > Electronic Arts País > Estados Unidos

Need For Speed Underground 2

El momento de poner a punto vuestros vehículos más veloces se acerca...



Las «Drag Races» siguen estando presentes. En ellas sólo cuenta la potencia de nuestro bólido y la habilidad a la hora de cambiar de marcha en el momento más indicado.

En **Electronic Arts** siguen apostando por la jugabilidad, y eso es algo que les honra. Tras una primera entrega el año pasado, imitada con poca fortuna por muchos rivales, el mundo del *Tuning* vuelve a mostrar su lado más divertido de cara a las próximas navidades. Con una *beta* al 75 por ciento de desarrollo aproximadamente para las tres consolas del mercado, hemos podido comprobar que los cambios efectuados van mucho más allá de una simple actualización. El modo «estrella» del juego nos permitirá evolucionar por una gigantesca ciudad imaginaria, algo que no es nuevo en este género, pero que en ***NFSU2*** ha sido representado como nunca antes. Una gran variedad de vecindarios se abrirán a nuestro paso, con brillantes edificios y luces de neón por todas partes. In-



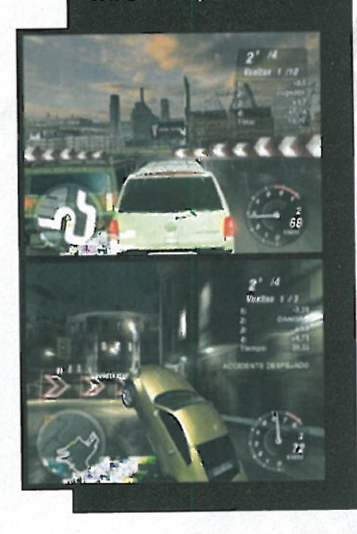
Outrunners

Una de las más jugosas novedades incluidas en esta segunda entrega se corresponde con esta modalidad. Reta a cualquier rival que encuentres a una apasionante carrera sin recorridos preestablecidos. Tendrás que poner 300 metros de distancia entre él y tú.



Para todos los gustos

La gran variedad de modos de juego van desde una liga en recorridos cerrados a un trepidante descenso colina abajo mientras esquivamos el tráfico en dirección contraria y efectuamos derrapes.



Se han incluido más de treinta coches reales de fabricantes de todo el mundo.



TRÁFICO

No sólo deberemos preocuparnos por los rivales. En más de una ocasión el tráfico urbano nos pondrá en serios aprietos

cluso podremos reconocer construcciones típicas de Las Vegas o San Francisco, por poner algún ejemplo. Retar a los rivales que encontremos será sólo una de las muchas posibilidades del juego, ya que incluso los aficionados a *Gran Turismo* encontrarán una modalidad similar. El control sigue siendo muy accesible, pese al aumento de velocidad, y el sistema de recompensas es mucho más tangible, con objetivos que tendremos que ir cumpliendo en el modo principal. Aún es pronto para hablar de diferencias entre las tres versiones, pero es de agradecer que se haya incluido la opción Online también en la consola de **Microsoft**. Las chicas que rodean a este universo estarán representadas con total fidelidad. La «actriz» británica Kelly Brook ha sido contratada para ceder su imagen al juego y convertirse en uno de los personajes del mismo, con el que podremos chatear vía SMS (otra de las novedades del juego). El mes que viene tendréis toda la información. DANI3PO

//La actriz Kelly Brook cede su popular imagen al juego//



Género > Plataformas Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E.
Programador > Sucker Punc País > EE.UU.

Sly 2 Band of Thieves

Regresa el zorro más astuto de los videojuegos

Hace casi dos años irrumpió en el catálogo de **PlayStation 2**, logró bastante aceptación entre los usuarios de la consola y desapareció. Y justo cuando empezábamos a echarle de menos, **Sony C.E.** anuncia su reaparición. No son muchas las novedades que se han incluido en esta segunda entrega de *Sly* pero, como dejó un buen recuerdo y ha pasado bastante tiempo desde su nacimiento, muchos estarán deseando volver a convertirse en un ladrón de guante blanco. Esta vez, además de tomar el control de Sly, el usuario podrá manejar a Murray y Bentley. Cada uno posee diferentes habilidades, por lo que tendrán que asumir determinados desafíos de acuerdo a sus aptitudes: Sly es el más sigiloso, la fuerza es el don de Murray y la agilidad de Bentley será fundamental para acceder a ciertos lugares. Esta vez el objetivo de esta peculiar banda de cacos será reunir las poderosas piezas robóticas Clockwerk. Para ello tendrán que recorrer las calles de París, Praga, la India y Canadá, e infiltrarse en los suburbios donde posiblemente se encuentren dichas piezas. **ANNA**

TRES EN ACCIÓN
Esta vez podrás controlar a Murray y Bentley en ciertos niveles. Cada uno posee distintas habilidades



Un amor imposible. Carmelita es su mayor rival de guante blanco.

LOOK DE CÓMIC *Sly 2* potencia su estética de tebeo utilizando la técnica *cell-shading* y multiplicando las onomatopeyas en los combates.

Género > Plataformas Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E.
Programador > Insomniac País > Estados Unidos

Ratchet & Clank 3

El divertido plataformas de Insomniac se adentra en el juego On-line

Divertido como pocos plataformas es el título de **Insomniac**. Quizá el único pero que tenga es su estética; ambientación, personajes, algunos enemigos... son los mismos, o por lo menos, muy semejantes a los de *Totalmente A Tope*. Y es que, casualmente, la aventura se desarrolla en el mismo planeta que en el de la segunda parte, Veldin. Pero a excepción de este «peculiar» detalle, ***Ratchet & Clank 3*** augura ser un gran juego, sobre todo porque será el primer plataformas en incluir opciones multijugador vía On-line. A través de la red, hasta ocho usuarios podrán formar equipo y planificar una estrategia por medio del *Headset* para derribar las bases del enemigo. Por otra parte, como novedades en el modo principal, los programadores han diseñado nuevas armas y artlugios, y han incluido la posibilidad de controlar al Capitán Qwak para cumplir determinadas fases del juego. ANNA

CAPITÁN Q

Esta vez no sólo estará presente para darnos consejos, pues también podremos tomar su control para cumplir ciertas misiones

//Ratchet podrá manejar 15 nuevas armas//

En ciertos niveles tendremos que manejar a Clank. Y Ratchet podrá hacer uso en cualquier momento de sus hélices para planear en el aire.

Los combates son bastante clásicos, sin grandes novedades.

Género > RPG Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM
Compañía > Electronic Arts Programador > EA Reedwood Shores País > EE.UU.

El Señor de Los Anillos La Tercera Edad

La odisea navideña de «los amigos» de La Comunidad Del Anillo

Por fin tenemos entre nuestras manos una versión del esperado RPG de **EA** que nos permite ver en todo su esplendor esta nueva propuesta. Como anunciaban sus creadores, el referente más claro es la saga *Final Fantasy*, más concretamente el décimo capítulo. Un grupo de hasta cuatro personajes (aunque sólo tres podrán participar en las batallas simultáneamente) evolucionan por unos escenarios que recrean con bastante acierto parajes aparecidos en los tres filmes. Estos entornos, a pesar de lo que pueda parecer, son bastante lineales y en todo momento contaremos

con la ayuda del mapa. En cada uno de ellos se nos irán encargando una serie de misiones a cumplir, aunque los secretos y búsquedas alternativas también estarán a la orden del día. La historia arranca a la mitad aproximadamente de la primera película. Un guardia de la ciudad de Gondor y una elfo de los bosques de Galadriel se encuentran mientras tratan de dar a conocer a sus superiores la traición de Saruman, el Blanco. A partir de este momento nos enfrentaremos a cientos de batallas aleatorias contra *orcos, trolls, wargos* y demás fauna maligna. Las opciones durante las mismas y la cantidad de métodos de personalización de nuestros héroes (desde su apariencia hasta sus habilidades) hacen de ***La Tercera Edad*** un juego dirigido a un público mucho más restringido que los títulos de años anteriores, pero a la vez ofrece una experiencia de juego mucho más profunda.

Aún quedan muchas aristas por pulir, pero se aprecia el gran trabajo de los programadores a la hora de alejarse de lo que nos habían ofrecido hasta el momento. DANI3PO

ATAQUES ESPECIALES

Cada personaje cuenta con un movimiento que acabará con todos los enemigos de la pantalla

use the crows, lure the W
They kill faster that way

El novedoso «Evil Mode»

Desde la pantalla de presentación tendremos la sorpresa de poder acceder a una modalidad de juego en la que, en lugar de controlar a los personajes alineados con el bien, encarnamos a los malos de la película. Es de suponer que el título final sea una especie de extra que deberemos desbloquear.

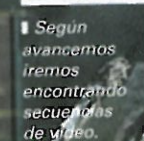




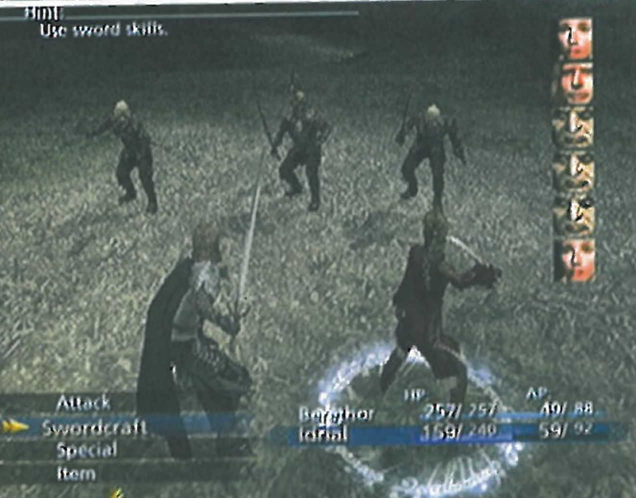








Según avancemos iremos encontrando secuencias de vídeo.











EN TRES DIMENSIONES

A pesar de que no es la primera vez que la saga hace acto de presencia en las consolas de 128 *bits*, por fin se han decidido los programadores de **Namco** a abandonar los *sprites* y los fondos en dos dimensiones

Secuencias

Como viene siendo habitual en la saga, el juego se abre con una espectacular secuencia de *anime* obra del genial artista Kosuke Fujishima, conocido por sus trabajos en las series *You Are Under Arrest!* y *Ah! My Goddess.*

Hasta cuatro personajes podrán participar simultáneamente en las batallas.

Género > RPG Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Namco
Programador > Tales Studio País > Japón

Tales Of Symphonia

Namco alimenta a los famélicos aficionados a los buenos RPG aún fieles a Nintendo

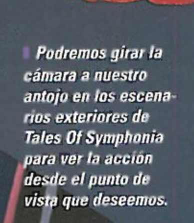


En esta ocasión, el protagonista recibe el nombre de Lloyd Irving y se convertirá en «El Elegido» para librar su mundo del mal.

El estudio **Tales** de **Namco** ha estado muy ocupado últimamente. Conversiones de clásicos a la portátil de **Nintendo** o nuevos proyectos para **Sony** (*Tales Of Rebirth*) hacen crecer una saga que no registraba tanto movimiento desde los tiempos de los 32 *bits*. En esta ocasión se trata de la primera incursión de la serie en **GameCube** (y muy probablemente la última), que llegará el próximo 19 de noviembre a nuestro país, con bastante retraso con respecto al lanzamiento original. Para los que no estén familiarizados con estos juegos, empecemos por decir que se trata de un juego de rol en tiempo real, pero bastante diferente a lo visto en *Final Fantasy*, por poner un ejemplo. La historia es siempre similar: un mundo en peligro, un héroe que debe descubrir su fuerza a lo largo de la aventura y multitud de amigos con muy buenas intenciones. Un cuento clásico que huye de complicaciones y de profundidad moral en los personajes. Los buenos son muy buenos, los malos despiadados y toda la trama se desarrolla de forma muy pausada, sin sobresaltos. A ello contribuye el diseño infantil de los personajes. Esta vez los programadores han utilizado la técnica denominada *cell-shading* para recrearlos con un aire más cercano a la animación. Con los escenarios ocurre algo parecido; pueblos apacibles, bellos entornos exteriores y un mapa del mundo por el que desplazarnos de una manera muy simple. En cuanto a las batallas, permanecen fieles a la saga. Los personajes se presentan sobre un fondo bidimensional y el control se realiza de forma muy *arcade*, sin turnos de ningún tipo y con la posibilidad de realizar infinidad de *combos*, así como de alternar el control de los protagonistas en cualquier momento. Incluso cuatro jugadores podrán participar simultáneamente en las mismas, cada uno encarnando a un personaje. Sólo con el *pad* y dos botones de acción podremos efectuar movimientos espectaculares. En cualquier caso, si nos cansamos de tanta batalla tendremos la opción de dejar que sea la propia consola quien las libre por nosotros. Los *puzzles* también tendrán un peso importante en el juego, así como algunos divertidos minijuegos que iremos encontrando. DANI3PO

//Las batallas se desarrollan de una forma muy arcade, sin turnos de ningún tipo//

Podremos girar la cámara a nuestro antojo en los escenarios exteriores de Tales Of Symphonia para ver la acción desde el punto de vista que deseemos.









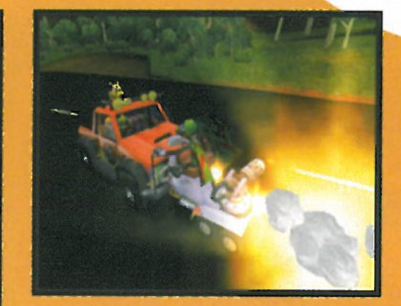


Género > Plataformas Formato > Mini DVD-ROM y DVD-ROM
Compañía > Electronic Arts Programador > Krome Studios País > EE.UU

Ty 2: The Tasmanian Tiger Bush Rescue

CARRERA DE KARST
Podrás jugar solo o acompañado en 7 circuitos diferentes. Pisa el acelerador y llega el primero a la meta

El Tigre de Tasmania vuelve con algunas novedades y una misión muy importante...



Durante la aventura, Ty podrá manejar un «mecha» para derribar con mayor facilidad al enemigo.

El boomerang es el arma preferida de Ty y podrá disponer de diferentes tipos.

Insulso fue en su origen y, como no cambie mucho esta segunda entrega, seguirá siendo un título simplón. Y mira que los programadores lo han intentado con la incorporación de minijuegos y artilugios que utilizar en la aventura principal, pero es que con continuaciones de juegos de la talla de *Ratchet & Clank* o *Sly*, este ***Ty*** resulta bastante flojo incluso para los más pequeños de la casa. En fin, ***Ty 2: Rescue Bush*** nos vuelve a poner en la piel del Tigre de Tasmania, aunque esta vez la misión que le encomiendan será rescatar a un misterioso personaje. Para ello, acompañados de otros dos seres australianos deberemos hacer frente a los ya conocidos lagartos del desierto con el *boomerang* que porta Ty o subidos en un mecha. Este último «artilugio» será infalible para acabar con los robots enemigos que tratan de sabotear nuestra misión. Asimismo, como novedad, **Krome Studios** ha añadido fuera de la aventura, simpáticas carreras de *Karts* en los que hasta dos usuarios podrán competir en un total de 7 circuitos. ➾ ANNA

//Acaba con los lagartos del desierto//

Género > Plataformas Formato > DVD-ROM Compañía > Vivendi Universal Programador > Traveller's Tales País > Reino Unido

Crash Twinsanity

Parece que al fin Crash Bandicoot y el Doctor Cortex han hecho las paces...

FASES DE TODA LA VIDA
Deslizarse por túneles, saltar de plataforma en plataforma... Son divertidas, sencillas y siguen



Los final bosses tienen rutinas de ataque y un punto débil, tendrás que averiguar cuáles son.

Uno de los clásicos plataformas introduce, por fin, cambios en su mecánica de juego. Es cierto que no es algo nuevo en el género, ya estaba inventado, pero al menos la jugabilidad resulta diferente para los que hayan jugado antes a un *Crash,* y una bocanada de aire fresco para la saga. A los típicos saltos para romper cajas y las vueltas de torbellino para derribar al enemigo se une un nuevo movimiento, que viene acompañado por la ayuda de su eterno enemigo el Dr. Cortex. Sí, como lo lees, el Doctor se ve en la obligación de aliarse con Crash para evitar que el planeta caiga en manos de un destructivo ser, ya que sólo con la fuerza de los dos podrán evitar un designio nada alentador. De tal modo que, a lo largo de la aventura, se presentarán diversos desafíos en los que deberán trabajar en equipo. En algunas ocasiones, Crash podrá lanzar a Cortex a lugares inaccesibles por él para activar palancas o abrir puertas; en otras, deberán afrontar por separado ciertas misiones debido a que sus habilidades le facilitarán salir airosos de ellas; y en otras, cada uno tendrá que hacer uso de sus cualidades y ayudarse mutuamente para poder progresar. En fin, muchas posibilidades de juego que pondrán a prueba tu habilidad y unos enemigos de final de fase que te harán pensar. ANNA

//Por primera vez Crash y Cortex unen sus fuerzas//



CREA A TU URBZ
Con el nuevo editor de personajes, podrás dotar a tus *Urbz* de una imagen atrevida y urbana

Género > Simulación/Estrategia Formato > DVD-ROM/Mini DVD-ROM
Compañía > Electronic Arts Programador > Maxis País > EE.UU.

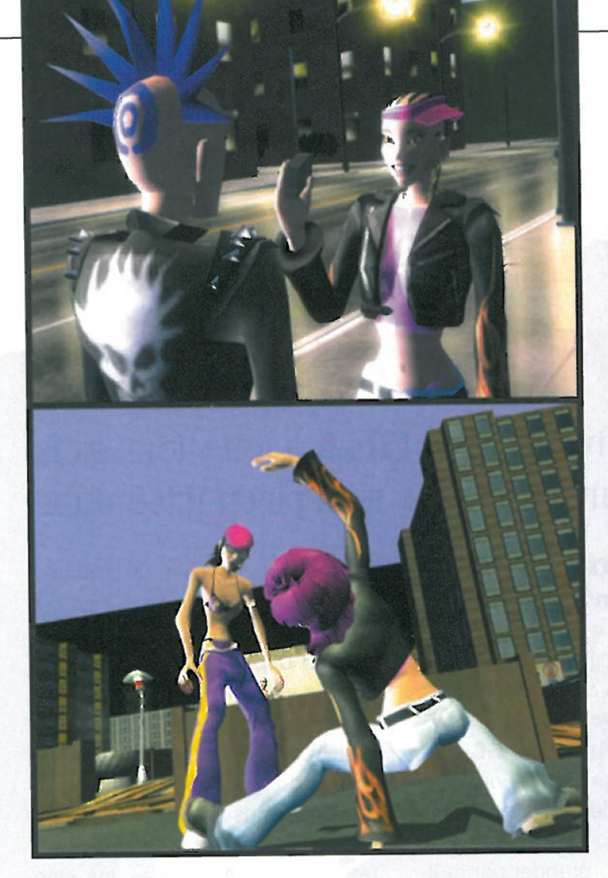
Los Urbz
Sims En La Ciudad

Una nueva vuelta de tuerca en el juego de simulación más popular

Los Sims Toman La Calle supuso la primera aparición en consola de los personajes más populares de los juegos de **PC**. Si bien no se trató de una conversión directa del juego de ordenador, lo cierto es que era una adaptación bastante fiel. Con ***Los Urbz*** se ha ido un paso más allá desmarcándose totalmente de la nueva versión de **PC**, *Los Sims 2*. Los usuarios de consola podremos ver la transformación de los *Sims* al llegar a una ciudad que nunca duerme. Ahora se hacen llamar los ***Urbz*** y su aspecto es más radical que nunca. En esta ocasión, nuestro objetivo será labrarnos una reputación hasta llegar a ser el rey de la ciudad. Para ello, deberemos triunfar en cada uno de los 9 distritos, con su particular subcultura y objetivos diferentes. Así, habrá que trabajar y buscar buenas compañías para ascender tanto en la escala laboral como en la social. En la versión de **PS2** se ha incluido la posibilidad de colocar tu propia cara a un *Urbz* y verla en carteles, vallas publicitarias y autobuses a medida que vaya aumentando tu fama. Para dotar a la ciudad de más vida, los gráficos han sido mejorados y se han incluido efectos climáticos en tiempo real. En cuanto a la banda sonora, contará con nueve canciones de *Monkey Business*, el próximo disco de los

//Elige entre 9 distritos con diferentes subculturas//

Recuerda el consejo de tu madre y ten cuidado con las malas compañías: como en la vida real, el grupo de gente con el que te muevas influirá directamente en tu reputación.





Los Black Eyed Peas prestan al juego su voz y también su rostro: Fergie, Will.I.Am, Taboo y Apl.de.Ap contarán con su propio personaje.

GBA o la simulación portátil

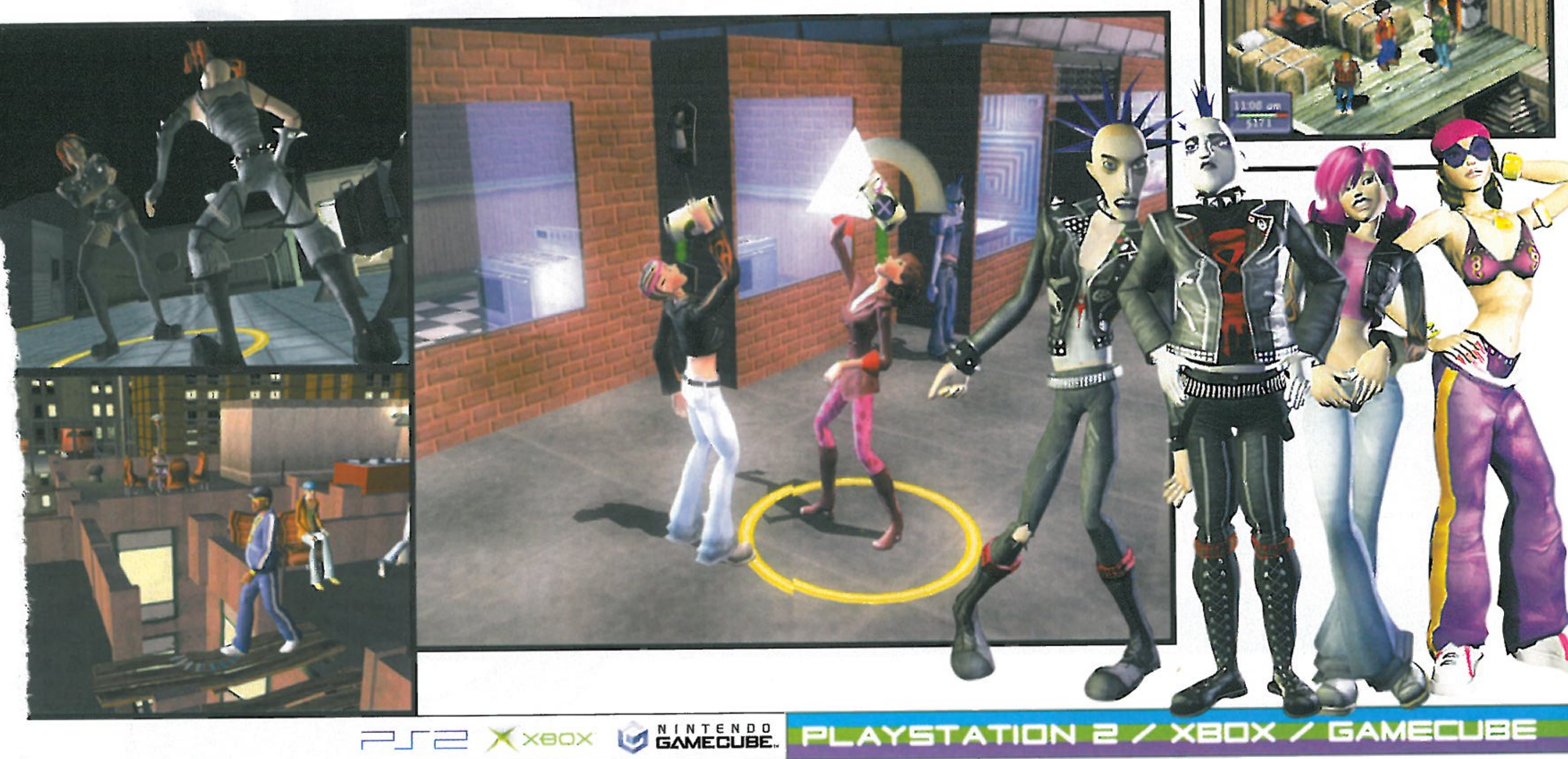
En **GBA** manejamos directamente al personaje y podemos movernos sobre una *scooter* en las 25 localizaciones. Además, 8 minijuegos y más de 120 nuevos objetos.



Black Eyed Peas, eso sí, interpretados en *Simlish*, el característico idioma de los *Sims*. Pero no será la única aparición del grupo en el juego porque cada uno de sus miembros aparecerá convertido en un personaje secundario. Todo esto en relación a **PS2**, **Xbox** y **GC**, porque, como ya pasó con *Los Sims Toman La Calle*, **GBA** tendrá su propia versión programada por **Griptonite Games**. Ésta, comienza en *Urbania*, una ciudad al borde de la ruina donde tendremos que desbaratar los planes de Tio Millonetis. Conectando dos **GBA** con el Cable *link* podremos desbloquear nuevas caraterísticas o jugar a dobles a los minijuegos. **Griptonite** también serán los encargados de convertir el juego a DS para el primer lanzamiento de **EA** en la nueva portátil de **Nintendo**. Esta plataforma será la única que contará además con un Editor de mascotas. SUPERNENA



Elige tu tribu urbana y pasea tu estilo personal por toda la ciudad.

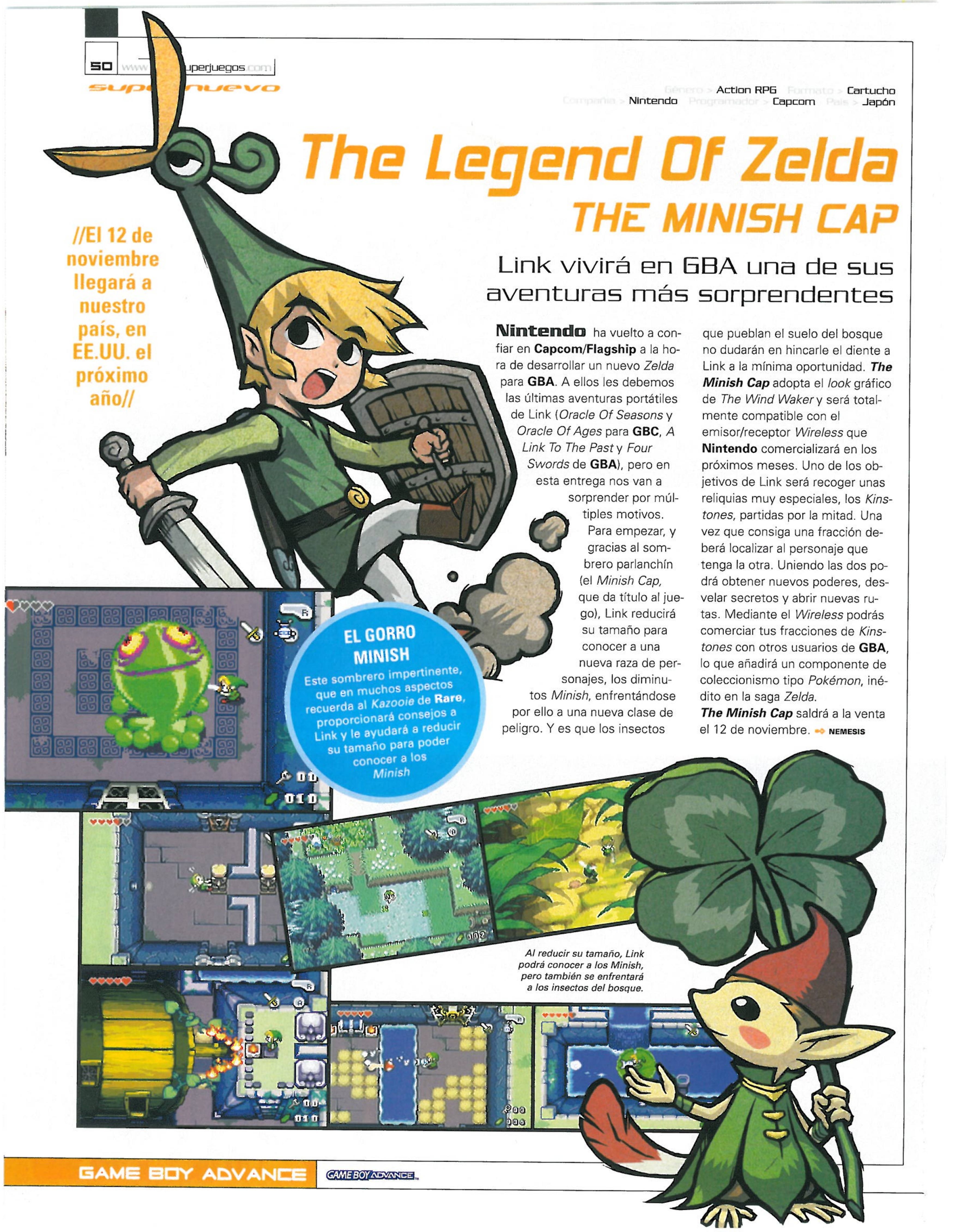


Género > Action RPG Formato > Cartucho
Compañía > Nintendo Programador > Capcom País > Japón

The Legend Of Zelda
THE MINISH CAP

Link vivirá en GBA una de sus aventuras más sorprendentes

//El 12 de noviembre llegará a nuestro país, en EE.UU. el próximo año//



Nintendo ha vuelto a confiar en **Capcom/Flagship** a la hora de desarrollar un nuevo *Zelda* para **GBA**. A ellos les debemos las últimas aventuras portátiles de Link (*Oracle Of Seasons* y *Oracle Of Ages* para **GBC**, *A Link To The Past* y *Four Swords* de **GBA**), pero en esta entrega nos van a sorprender por múltiples motivos.

Para empezar, y gracias al sombrero parlanchín (el *Minish Cap*, que da título al juego), Link reducirá su tamaño para conocer a una nueva raza de personajes, los diminutos *Minish*, enfrentándose por ello a una nueva clase de peligro. Y es que los insectos que pueblan el suelo del bosque no dudarán en hincarle el diente a Link a la mínima oportunidad. ***The Minish Cap*** adopta el *look* gráfico de *The Wind Waker* y será totalmente compatible con el emisor/receptor *Wireless* que **Nintendo** comercializará en los próximos meses. Uno de los objetivos de Link será recoger unas reliquias muy especiales, los *Kinstones*, partidas por la mitad. Una vez que consiga una fracción deberá localizar al personaje que tenga la otra. Uniendo las dos podrá obtener nuevos poderes, desvelar secretos y abrir nuevas rutas. Mediante el *Wireless* podrás comerciar tus fracciones de *Kinstones* con otros usuarios de **GBA**, lo que añadirá un componente de coleccionismo tipo *Pokémon*, inédito en la saga *Zelda*.

The Minish Cap saldrá a la venta el 12 de noviembre. NEMESIS

EL GORRO MINISH

Este sombrero impertinente, que en muchos aspectos recuerda al *Kazooie* de **Rare**, proporcionará consejos a Link y le ayudará a reducir su tamaño para poder conocer a los *Minish*

Al reducir su tamaño, Link podrá conocer a los Minish, pero también se enfrentará a los insectos del bosque.

Género > Musical Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Namco País > Japón

Donkey Konga

El simio más famoso del mundo lúdico pone la nota musical en GameCube

Tras demostrar sus dotes musicales con el éxito (en Japón, claro) de *Taiko No Tatsujin*, los programadores de **Namco** han echado una mano a **Nintendo** en su esfuerzo por dotar a su **GameCube** de un título musical, creando el divertido ***Donkey Konga***. El simio más famoso de la historia de los videojuegos demostrará sus dotes musicales con los bongos, o en este caso las *Kongas*. Al más puro estilo *Beatmania* (aunque mucho más sencillo), tendremos que golpear los dos timbales (por llamarlos de alguna manera) que se venderán junto al juego, siguiendo el ritmo marcado en pantalla, así como hacer sonar nuestras palmas, cuyo sonido será captado por el pequeño micrófono incluido entre los parches del mando. La versión PAL del juego ha visto muchos de los temas de la japonesa sustituidos (con toda lógica), por canciones de gusto más occidental como *Cosmic Girl* y *Canned Heat* (Jamiroquai), *Busy Child* (Crystal Method), *All The Small Things* (Blink 182)... Id preparando las palmas, seguro que estas navidades se van a quejar los vecinos.

➡ **DOC**

VERSIÓN EUROPEA

Muchas de las canciones del Donkey Konga japonés han sido sustituidas por otras de gusto más occidental

//En la versión final encontrarás temas de Jamiroquai, Blink 182 y Crystal Method, entre otros//



Jefes finales



En cada pantalla encontraremos una o varias puertas que tendremos que abrir para ascender de nivel y plantar cara a diferentes enemigos. En lo más alto de cada uno nos estará esperando un jefe final.

Género > Pinball Formato > Cartucho Compañía > Nintendo Programador > Nintendo País > Japón

Super Mario Ball

Mario toma ejemplo de los Pokémon y se echa a rodar sobre un tablero de pinball

ITEMS

En la tienda encontramos a Toad dispuesto cambiar las monedas por *items* para usar durante la partida pulsando el botón B

Mario Bros es uno de esos personajes que sigue escribiendo cada día una nueva página en la historia de los videojuegos. Además de su territorio natural, las plataformas, el fontanero italiano se ha paseado por casi todos los géneros: deportivo, RPG, *party game, puzzle, beat'em-up* y hasta algún título educativo. Como nunca le habíamos visto es convertido en una bola de *pinball*. Todo sea por liberar por enésima vez a su rubia princesita de las garras del malvado Bowser. Pero tampoco se puede decir que ***Super Mario Ball*** sea un *pinball* al uso, puesto que en nuestro camino se interpondrán viejos enemigos como *goombas, koopas, boos, shy guys*... Los enemigos no son lo único que nos resulta familiar ya que tras comenzar en una feria, hay que recorrer entornos tan habituales en la saga como un desierto, un paisaje helado o una casa fantasma. Para acercar todavía más la estética al universo de Mario, se han incorporado champiñones y otros *items* marca de la casa y unos FX que nos traerán a la memoria las innumerables horas de diversión que nos proporcionó *Super Mario Sunshine*. **SUPERNENA**

//Un pinball basado en el universo de Mario//



Cada escenario cuenta con diferentes tipos de enemigos que convertir en monedas.



A dos bandas

Además de poder intercambiar al Capitán Olimar y el Capitán Luis durante la aventura individual, en esta entrega se han incluido nuevas opciones para dos jugadores. Así, podremos competir a pantalla partida en los modos Batalla o Desafío.

Género > Estrategia Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Nintendo País > Japón

Pikmin 2

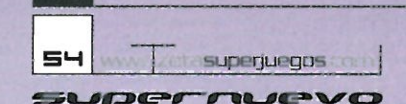
Vuelven las criaturas del Rey Midas de los videojuegos

NUEVOS PIKMIN

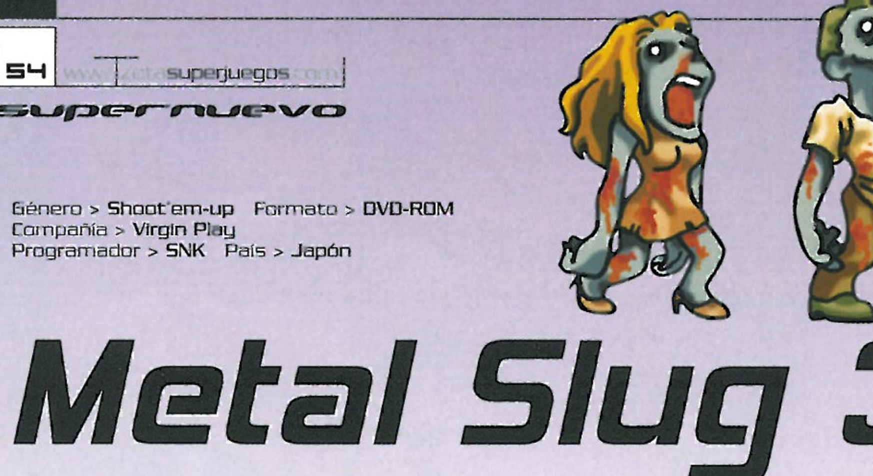
A las ya conocidas se unen las especies morada, con fuerza de 20 *Pikmin* y la blanca, ligera y resistente a los gases tóxicos

Al ver a los *Pikmin* por primera vez se hacía difícil adivinar su enorme potencial en un juego de estrategia. Dos años después de que la primera entrega arrasara en tierras japonesas y reclutara legiones de *fans* por todo el mundo, pocos dudan del extraño influjo de las criaturas de Miyamoto. En esta entrega, veremos al Capitán Olimar descubrir a su regreso que su empresa está al borde de la ruina y que la chapa que se llevó como recuerdo de su periplo espacial tiene un increíble valor. Con estos datos, el objetivo se hace bastante obvio: deberemos regresar a ese planeta y recolectar todos los desechos que encontremos (ya sean orgánicos o los de la bolsa amarilla) para recaudar fondos con los que reflotar el negocio. Para completar la misión esta vez no tendremos un límite de días que pesen sobre nuestras espaldas aunque, eso sí, antes de que caiga la noche todos nuestros *Pikmin* deberán estar de vuelta en la cebolla. La principal novedad, además de las dos nuevas especies de *Pikmin*, será que contaremos con la ayuda del Capitán Luis, con el que podremos trabajar de forma conjunta, bien como una sola tropa o bien intercambiando los dos personajes para mayor eficiencia. Además, se han incluido opciones para dos jugadores. ➾ SUPERNENA

//Pikmin 2 llegará a las tiendas europeas el 8 de octubre//



Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM
Compañía > Virgin Play
Programador > SNK País > Japón



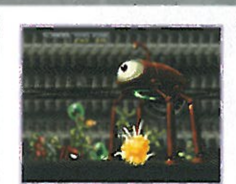


Metal Slug 3

El clásico de SNK recupera toda su fuerza en esta cuidada versión

La vuelta de un gran clásico es siempre una buena noticia y más cuando el juego en cuestión es toda una institución en el mundo de las recreativas. Obra de los maestros de **SNK**, ***Metal Slug*** es uno de los *shoot'em-up* más populares de la historia y una de las sagas que más consolas está visitando. En esta ocasión, las afortunadas son **PS2** y **Xbox** y la entrega será la tercera, que para muchos es una de las mejores. Estéticamente, se mantiene inconfundible; su puesta en escena está muy cuidada y, como siempre, deslumbra con paisajes repletos de detalles y artefactos imposibles. La mecánica de juego es idéntica a la de sus antecesores: disparar como locos e intentar sobrevivir al aluvión de enemigos y amenazas que se presentan de manera casi constante. Pocos juegos aguardan un despliegue tan abrumador. En media hora de ***Metal Slug 3*** hay más acción y enemigos que en muchos títulos del género. Lo más alucinante es que, esa profusión salvaje de amenazas, mantiene el interés del jugador sin que suponga agotador con una dificultad imposible. Tanto en uno como en dos jugadores, la acción se mantiene siempre en los límites adecuados para «pasarlas canutas» pero sin llegar nunca a la desesperación. Ahí es donde se nota la mano y la experiencia de los grandes maestros en recreativa. *Metal Slug* o cualquier otra cosa que salga de las expertas manos de **SNK**, será siempre un ejemplo de jugabilidad, capacidad de entretener y de sentido de la espectacularidad. Encima, sale a muy buen precio. **DE LÚCAR**

> //Hay que disparar como posesos//



HASTA LA BOLA
Uno de los elementos más característicos de este juego es la enorme cantidad de elementos y enemigos en pantalla. A veces ni se ve.

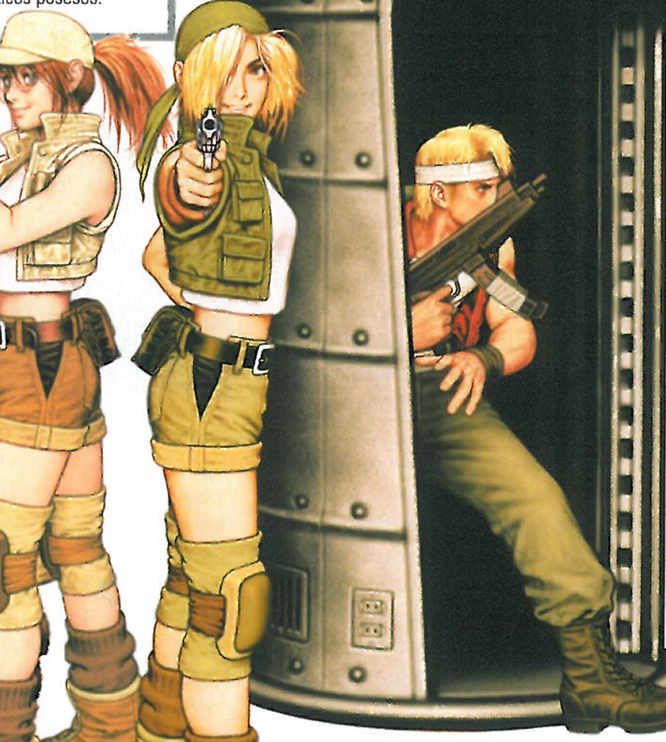


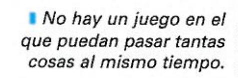
SOLDADOS
Estos son los cuatro personajes entre los que podremos elegir para pegar tiros como auténticos posesos.





MONTA LO QUE PUEDAS
Es una buena recomendación para disfrutar de la vida... !!!y lo es incluso para este juego!!!

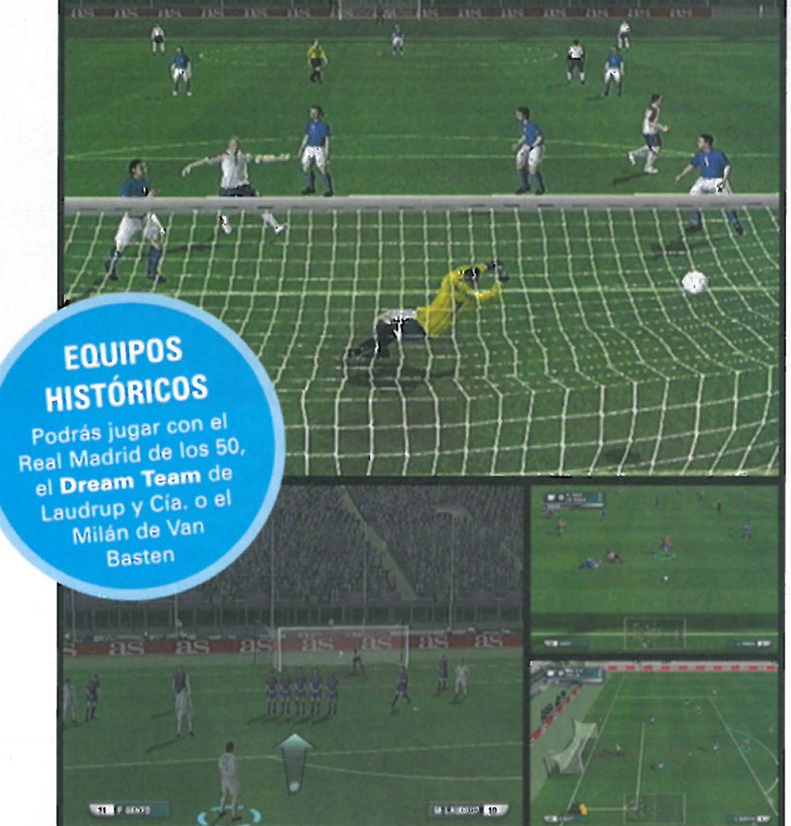




No hay un juego en el que puedan pasar tantas cosas al mismo tiempo.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E.
Programador > London Studio País > Reino Unido

Esto Es Fútbol 2005



EQUIPOS HISTÓRICOS
Podrás jugar con el Real Madrid de los 50, el **Dream Team** de Laudrup y Cía. o el Milán de Van Basten

London Studio da un paso más en la utilización de EyeToy

Mientras el encarnizado duelo *FIFA Football 2005/PES4* llega a su apogeo, **London Studio** ultima el lanzamiento de una nueva entrega de su saga *Esto Es Fútbol*, que a nivel técnico está lejos de poder competir con los simuladores de **EA** y **KCET**. Además de juego On-line para 8 jugadores y la incorporación de equipos históricos (los grandes valores de la franquicia EEF), esta nueva edición ofrecerá en exclusiva una nueva y sorprendente herramienta para la cámara *EyeToy*: *EyeToy Cameo*. Gracias a esta utilidad, que **Sony C.E.** incluirá próximamente en muchos de sus lanzamientos, y con sólo tomarte dos fotos con *EyeToy*, podrás incluir tu rostro entre la extensa plantilla de clubes, selecciones y equipos especiales que ofrece ***Esto Es Fútbol 2005***. Dos de los comentaristas más populares de Canal+, David Martínez y Julio Maldonado «Maldini» se encargarán de narrar tu andadura frente a equipos de todo el planeta.

//Octubre es su fecha de salida//

NEMESIS

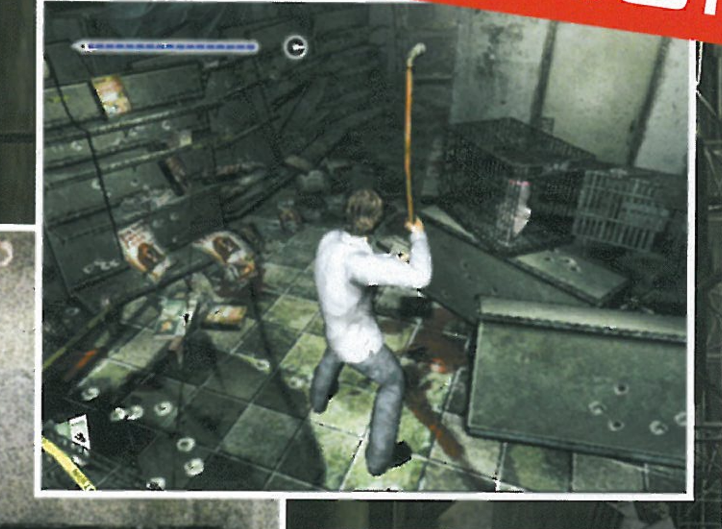
Gracias a EyeToy Cameo, el galáctico eres tú

Esto Es Fútbol 2005 será el primer título de **PS2** en incorporar la tecnología *EyeToy Cameo*. Esta nueva herramienta, diseñada por el **London Studio** de **Sony C.E.**, te permitirá introducir tu rostro en cualquiera de los equipos de ***EEF 2005***, o crear tu propia alineación con amigos. Podrás guardar en una única *Memory Card* hasta 11 rostros diferentes, dotados de animación y todo tipo de detalles a gusto del usuario (gafas, gorra, coleta...). Los pasos a seguir son sencillos. Sólo tienes que situarte frente a tu cámara *EyeToy* y tomarte dos fotos (una de frente y otra de perfil). Ajusta los puntos de expresión (alrededor de la cara, la boca, etc.) y en unos pocos minutos, tu **PlayStation 2** habrá generado tu rostro, y sólo te quedará introducirlo en el Editor de ***Esto Es Fútbol 2005***. **Sony C.E.** planea incluir próximamente esta herramienta en multitud de títulos: *arcades* de lucha, RPG...



SILENT HILL 4 THE ROOM

Ayuda a Henry a escapar de un apartamento encadenado a un mundo extraño, pero conocido...



La vecina de al lado

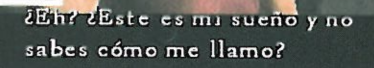
Eileen, nuestra bella y misteriosa vecina de apartamento, se convertirá en una presencia recurrente en el juego. A partir del ecuador del mismo nos acompañará en nuestra aventura, teniendo que cuidar de ella en todo momento.



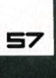
TRADUCCIÓN
Aunque las voces siguen en inglés, los textos se encuentran traducidos al castellano



Henry, un tipo sin mucha profundidad (como es habitual) es el protagonista de esta entrega.



La reciente noticia de que esta entrega sería la última en aparecer de la saga *Silent Hill* en las consolas actuales no hizo sino aumentar nuestro interés. Ahora se añadía la curiosidad por saber cómo los programadores de **Konami** se despedían de **PS2** y **Xbox**. Por primera vez, el lanzamiento es simultáneo en estos dos sistemas (de hecho la tercera entrega ni siquiera llegó a aparecer en el sistema de **Microsoft**), algo que apreciamos enormemente. Mucho se ha escrito ya sobre el argumento de ***SH4*** y, puestos a no destripar nada, cabe decir que se aleja bastante de la «historia central» de la saga: el pueblo que da nombre al juego y los sucesos que le llevaron a convertirse en esa especie de purgatorio en la tierra. Claro que veremos multitud de referencias al mismo, pero la trama gira en torno a unos personajes puestos en situación límite, que ven cómo su mundo se transforma en algo muy diferente. Además, por primera vez contamos con un







En esta ocasión los puzzles se centran en la utilización del apartamento como nexo de unión entre los mundos.

enemigo tangible y reconocible, que se une a la cantidad de atrocidades típicas. Esta sensación de estar perseguido durante buena parte del juego añade una gran carga de tensión y proporciona algunas de las mayores sorpresas. Quién es Walter Sullivan y por qué actúa de la manera que lo hace se convertirá en la clave del argumento. Otra cosa que cambia es el sistema de exploración. Atrás quedaron los largos paseos por el pueblo. Ahora los niveles están completamente diferenciados y la manera de acceder a ellos es lineal. Así pues, los escenarios cambian enormemente de unos a otros, y nos llevarán a visitar lugares inéditos (aunque sí, vuelve a aparecer el hospital). Otras novedades muy visibles consisten en la eliminación de los menús. En esta versión, todas las acciones se realizan en tiempo real, podremos ver nuestro nivel de salud en pantalla y contaremos con un medidor de fuerza en las armas blancas. Todo esto hace que ***SH4*** esté algo más orientado a la acción y, sobre todo a partir de ▶

//SH4 nos lleva de nuevo a visitar la frontera entre la cordura y la locura//

ENEMIGOS
Para esta ocasión, se ha creado un completo catálogo de enemigos, algunos de ellos de lo más incordiante









Banda Sonora

La música de Akira Yamaoka para este título se editará por separado en forma de doble disco compacto.






El bueno de Walter nos dará más de un susto en la aventura.

la mitad, se convierta en un desafío bastante complicado. Los *puzzles* pasan a un segundo plano, aunque lo que nos hace jugar sin ninguna reserva a los aficionados a la saga sigue estando presente. La sensación de introducirnos en un mundo que, aunque es conocido por todos, sigue resultando muy inquietante. Compararlo con el resto de aventuras de desarrollo similar resulta infructuoso pues *Silent Hill* ha sido, es y será un punto y aparte. No puede ser recomendado como un título más, por la suma de sus cualidades jugables y técnicas. Si dudas en hacerte con él, primero prueba con las entregas anteriores. Si media hora después no te sientes mal por no haberlas descubierto antes, *Silent Hill* no es para ti. Para el resto, los que comprenden y aplauden la grandeza del juego, enhorabuena.

La obra de Yamaoka no da señales de agotamiento. DANI3PO

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > Konami TYO Jugadores > 1 Niveles > 12
Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Según Consola

18+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
XBOX	9,3	9,8	9,3	9,2
PS2	9,2	9,8	9,3	9,2

Gráficos: Repite protagonismo estelar el motor gráfico que nos dejó impresionados en la tercera entrega. Espectacular representación de los personajes y gran derroche de ingenio perverso en los escenarios y enemigos.

Música / FX: La banda sonora creada por Akira Yamaoka (que ha ascendido a productor del juego) merece ser tenida en cuenta como una de las más brillantes de la historia lúdica. Consíguela como disco de cabecera.

Jugabilidad: Todas la novedades añadidas repercuten en la mejora de este apartado. Además, gana bastante acción y la genial ambientación nos obligará a seguir jugando hasta acabarlo.

Duración: Se trata sin duda de la entrega con mayor extensión de toda la saga, y no sólo por el aumento en el nivel de dificultad. Si no conseguimos ver los cuatro finales diferentes no nos daremos por satisfechos.



XBOX GLOBAL 9,5


PS2 GLOBAL 9,5

MEJOR VERSIÓN



Aunque la resolución gráfica de la versión para **Xbox** es algo mejor, ambas son igual de atractivas.

SÚPER CONCURSO RESIDENT EVIL OUTBREAK



Capcom y **SuperJuegos** te ofrecen la oportunidad de aventurarte en una ciudad tomada por los zombis en Resident Evil Outbreak, para PlayStation 2. Si quieres ganar uno de los 20 juegos del concurso, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 24 de octubre.

¿En qué ciudad transcurre la aventura?

A) Ratón Eza **B)** Raccoon City **C)** Manoteras

CONCURSO «RESIDENT EVIL OUTBREAK»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **residentsj espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5584 lo siguiente: **residentsj B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 24 de octubre.

a fondo
PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE



FIFA FOOTBALL

Ya está aquí la revolución futbolística de EA Sports

FERNANDO MORIENTES
Entre los jugadores escogidos para ser la imagen de ***FIFA Football 2005*** de esta campaña, está el delantero madridista

Muchos aficionados al deporte rey en consola estarán pensando que la nueva edición de *FIFA* continúa perdida en los mismos derroteros futbolísticos que entregas anteriores. Las licencias oficiales y la abrumadora lista de jugadores reales (15.000 en la presente temporada), clubes, ligas y selecciones está muy bien, pero hay quien opina que no es capaz de rivalizar con su competidor más directo en cuanto a jugabilidad. Pero si ahora os decimos que todo eso ha cambiado, es muy probable que no se lo crean, pero es la pura verdad. Por fin, los creadores de *FIFA* han dado un vuelco a la mecánica y nos presentan un juego de fútbol total. La «culpa» la tiene lo que ellos denominan sistema de juego al primer toque. En realidad, el gran cambio viene dado por las funciones que se le han atribuido al *joystick* analógico derecho que junto a los cambios producidos en la Inteligencia Artificial, por ejemplo a la hora de realizar desmarques, hacen de ***FIFA Football 2005*** un simulador de fútbol completísimo. Prácticamente se han deshecho de todos los automatismos que antes regían el estilo *arcade* de la

//FIFA Football 2005 cuenta con 18 ligas, 38 selecciones y 15.000 jugadores de todo el mundo//

LL 2005



El lanzamiento de faltas no ha variado un ápice de la anterior entrega, lo que significa que una vez asimilado el sistema, más que faltas lanzaremos penaltis.



saga *FIFA* para dar una oportunidad a que la imaginación del jugador planifique sin cortapisas las jugadas en el campo. Aunque todavía quedan algunas rémoras, como los córners que todavía se circunscriben a tres opciones, en lugar de dejar colgar el balón donde queramos con total libertad. Los cambios también han afectado a los modos de juego. Principalmente al Modo Carrera, que se convertirá en el auténtico reto de ***FIFA Football 2005***. En esta ocasión se podrán completar un total de 15 temporadas, se recibirán ofertas de equipos diferentes, se podrán realizar traspasos de jugadores y, la principal novedad, habrá una opción que permitirá simular los partidos como si estuviéramos en *Total Club Manager*, en los que se puede entrar en cualquier momento si la si-

Al primer toque

El estilo de juego de ***FIFA 2005*** se ha visto revolucionado por el sistema de juego al primer toque. Utilizando el *joystick* analógico derecho se pueden orientar los controles, ejecutar regates y acciones características de los grandes jugadores, y todo de una forma intuitiva y con resultados espectaculares.





//La revolución que se ha producido en FIFA te permitirá jugar como tú quieras al fútbol//



Las repeticiones automáticas nos ofrecerán la mejor perspectiva de las jugadas más espectaculares.

El entrenador

El Modo Carrera nos mantendrá ocupados a lo largo de quince temporadas. Permite simular los partidos y entrar a jugar en cualquier momento si las cosas van mal. Tampoco falta el mercado de traspasos, tácticas y la posibilidad de fichar por otros equipos.

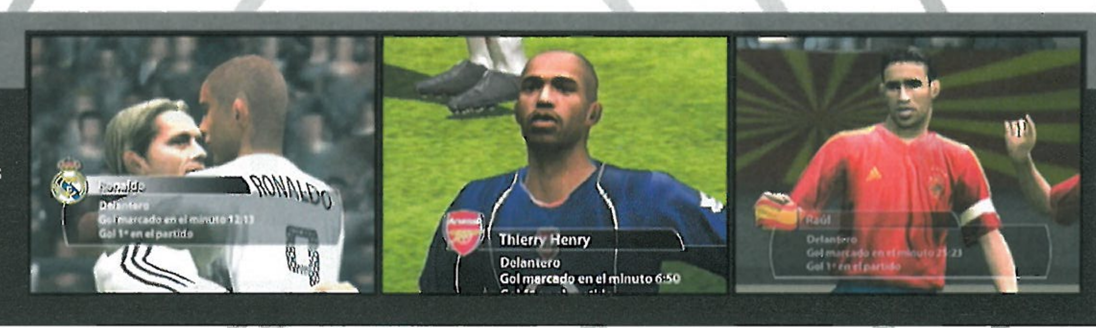






Ídolos digitales

La presencia de los mejores futbolistas del panorama mundial es una seña de identidad en *FIFA*. La edición para esta temporada vuelve a traernos a los ases del balompié, recreándolos con todo lujo de detalles y con las plantillas actualizadas de cada equipo, por lo menos hasta que se abra de nuevo la veda de fichajes en el mes de enero.





EDITOR
La opción para crear un jugador, o simplemente para modificar uno ya existente, se ha mejorado notablemente en esta edición. Los parámetros harán que sea casi posible reproducir nuestros rostros con total fidelidad y colocarlo en uno de los jugadores de nuestro equipo favorito. Nosotros lo intentamos con De Lúcar.

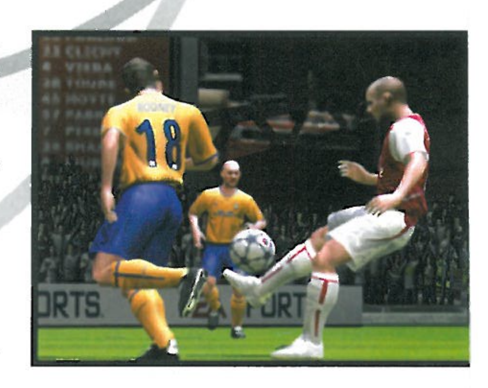




LA MEJOR OFERTA
FIFA posee la mayor cantidad de jugadores, ligas y competiciones del panorama futbolístico digital

nos está deparando una derrota. No nos podemos olvidar del modo On-line, pues ***FIFA Football 2005*** deja disputar torneos eliminatorios con hasta 32 participantes. También se ha mejorado el *EA Messenger* para la comunicación con otros miembros de la comunidad On-line de *FIFA*. Volviendo a los cambios radicales que se han producido en el terreno de la jugabilidad, **EA Sports** ha pulido el motor gráfico para reflejar la fluidez del juego con nuevas y suaves animaciones de los futbolistas. Por supuesto, una temporada más, los diseñadores se han esmerado en recrear con gran realismo a los jugadores más conocidos (unos 500 este año), algo que también alcanza la reproducción de su estilo de juego, realizando regates y otros movimientos característicos de cada estrella. Para aquellos que quieran sacarle el máximo partido al juego hay una Tienda FIFA en la que se podrán cambiar los puntos obtenidos al jugar por equipaciones, balones, canciones, estadios nocturnos e incluso el mismísimo Pier Luigi Collina para arbitrar partidos internacionales amistosos. Como colofón de esta fiesta futbolística, se ha dispuesto una banda sonora increíble con grupos conocidos como *Sober*. **R. DREAMER**

//Juega torneos eliminatorios On-line con hasta 32 jugadores//



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Jugadores > 1-8
Niveles de Dificultad > 4 Ligas > 18 Futbolistas > 15.000 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,4	9,6	9,3	9,3	9,4
Xbox	9,4	9,6	9,4	9,6	9,4
PS2	9,3	9,6	9,4	9,6	9,4














Gráficos: Los avances no han sido espectaculares, pero FIFA 2005 continúa ofreciéndonos un motor gráfico contundente, con retransmisiones de corte televisivo y 500 jugadores reproducidos de forma realista.

Música / FX: Una banda sonora completísima. Los temas tardarán tiempo en repetirse, y si alguno te aburre, pulsa R3 y seleccionarás uno al azar. Los comentarios de Manolo Lama y Paco G. siguen siendo geniales.

Jugabilidad: El nuevo Modo Carrera puede suponer más de un suspenso en los exámenes, e incluso algún divorcio entre los jugadores más «talluditos». El nuevo sistema de control al primer toque es una pasada.

Duración: Si a los modos de juego normales les sumamos las opciones On-line (excepto en GameCube), podemos estar jugando a FIFA Football 2005 durante años sin echar de menos otros títulos ni otros géneros.

MEJOR VERSIÓN



Xbox gana de forma ajustadísima gracias a una mayor resolución y calidad gráfica que las otras dos.



Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 24 de Octubre.

Fondo
PLAYSTATION 2 / XBOX

STAR WARS BATTLEFRONT

Elige bando, recluta a unos amigos y participa On-line en las batallas más decisivas de las dos trilogías Star Wars





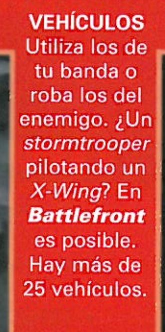
Únete a la Federación de Comercio y podrás disfrutar de la ilimitada potencia de fuego de los Droidekas.

Considerado ya como el segundo evento *Star Wars* más importante del año (el primero es, lógicamente, el lanzamiento en DVD de la trilogía clásica), ***Star Wars Battlefront*** recoge elementos de dos de los *shooters* más populares para **PC** (*Battlefield 1942* y *Return To Castle Wolfenstein*) para recrear conocidas batallas de las dos trilogías galácticas de George Lucas. Pero a diferencia de títulos anteriores como **Rogue Squadron**, en esta ocasión el jugador elige bando y, lo que es mejor, combate al lado o en contra de usuarios de todo el mundo, vía On-line. Dos épocas (Guerras Clon y Guerra Civil Galáctica) con dos facciones cada una: Federación de Comercio, Ejército Clon, Rebeldes y Fuerzas Imperiales. Cuatro ejércitos compuestos por veinte clases de soldados en total. Como en *Wolfenstein*, hay cuatro clases de soldados en cada faccion con diferentes habilidades (artillero, soldado de infantería, piloto, francotirador...) y como en *Battlefield 1942*, es posible utilizar vehículos además de combatir a pie. **Pandemic St.**, que ya desarrolló para **LucasArts** el excelente *Guerras Clon*, ha introducido más de 25

Retazos de la trilogía

Battlefront es el primer título *SW* para **PS2** y **Xbox** que incluye secuencias de vídeo de las trilogías galácticas.





VEHÍCULOS
Utiliza los de tu banda o roba los del enemigo. ¿Un *stormtrooper* pilotando un *X-Wing*? En ***Battlefront*** es posible. Hay más de 25 vehículos.



DARK TROOPERS

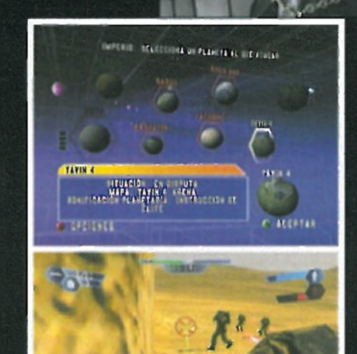
SW Battlefront rescata del pasado los letales *Dark Troopers*, y sus *jet packs*, de *SW Dark Forces* (1995)

vehículos, perfectamente reconocibles para los *fans* de *Star Wars: AT-ST, X-Wing, Tie Fighter, S.T.A.P., Taun Taun.* El resultado son colosales contiendas en escenarios clásicos como Hoth, Geonosis o Yavin IV en los que la mecánica consiste en conquistar los puestos enemigos. Es cierto que jugando en solitario el título ofrece pocos atractivos (las campañas históricas, el modo Conquista...), sin embargo vía On-line ***SW Battlefront*** alcanza las mayores cotas de diversión. Desarrollar tácticas mediante la comunicación por voz con el *Headset*, combinar la efectividad de los francotiradores con la velocidad de la infantería, utilizar señuelos... Imagina las infinitas posibilidades de juego de *SOCOM*, pero en los escenarios y con la maquinaria de *Star Wars*.
No habrá quien te saque de casa. NEMESIS



Conquista la galaxia

¿Las campañas históricas se te quedan pequeñas? Prueba a construir tu propia leyenda. Lánzate a conquistar la galaxia, planeta a planeta. Elige el Imperio, ¡podrás recurrir a la Estrella de la Muerte!













Género > Shoot' em-up Formato > DVD-ROM Compañía > LucasArts Programador > Pandemic Studios Jugadores > 1-24
Modos de juego > 3 Escenarios > 15 (10 Planetas) Texto/Doblaje > Castellano/Inglés-Castell Grabar Partida > Según Consola

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,3	9,0	9,2	9,4	9,3
PS2	9,2	9,0	9,2	9,4	9,2











Gráficos: Aunque la versión PS2 es impresionante a nivel visual (Pandemic ha exprimido al máximo el hardware de Sony), la entrega Xbox ofrece un motor más suave y unos gráficos mucho más detallados.

Música / FX: Battlefront recoge las piezas más memorables de las 5 bandas sonoras creadas por John Williams para Star Wars. Sonido Pro-Logic II en PS2 y Dolby Digital en Xbox. Tutoriales en castellano y voces en inglés.

Jugabilidad: Ninguna queja con el control de los soldados, pero podrían haber mejorado el de las naves. Difícil pilotar el X-Wing o el Snowspeeder sin estrellarte. La mecánica, insuperable, sobre todo en multijugador.

Duración: En caso de jugar solo te esperan las campañas históricas (y sus extras) y el absorbente modo Conquista. Lo mejor llega con la participación de varios usuarios vía On-line. Hasta 16 en PS2 y 24 en Xbox.

MEJOR VERSIÓN



Ambas versiones son fantásticas, pero la de **Xbox** es superior por sus gráficos y sus 24 jugadores On-line.



EL MAGO
El trío de héroes visita a la única persona capaz de proporcionarles la localización de la piedra demonio que necesitan

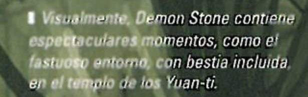
DEMON STO

Descubre la magia de Los Reinos Olvidados de la mano de los creadores de El Señor De Los Anillos: Las Dos Torres

Héroes por accidente

Un guerrero, una pícara ladrona y un mago se alían casi sin quererlo para acabar con dos seres malignos, que habían permanecido atrapados en una piedra demonio, y ahora están devastando las tierras de Los Reinos Olvidados.

Stormfront cuenta en su historial con juegos como *Blood Wake* para **Xbox** o la franquicia *Nascar 98*, *99* y *2000* para **PSone**, **Nintendo 64** y **PC**. Pero lo que realmente les hizo conocidos fue su adaptación de la película *El Señor De Los Anillos: Las Dos Torres* al entorno lúdico digital. Han pasado unos años y la compañía vuelve a la carga, en esta ocasión con guión de R. A. Salvatore, autor de una obra clave dentro de *Los Reinos Olvidados*, la trilogía *El Elfo Oscuro*. La imaginación del escritor se ha plasmado en los diez capítulos que comprende la aventura, mientras que **Stormfront Studios** se ha encargado de reproducir, como hasta ahora nunca se había hecho en un juego, paisajes míticos del universo de *Dragones & Mazmorras*. Resulta impresionante ver el nivel de calidad visual que han conseguido utilizando el mismo motor gráfico que en *Las Dos Torres*. Básicamen-



Visualmente, Demon Stone contiene espectaculares momentos, como el fastuoso entorno, con bestia incluida, en el templo de los Yuan-ti.









ONE









te se han dedicado a mejorarlo para ofrecernos maravillosos efectos lumínicos y la presencia de incontables enemigos en pantalla, aunque esto último suponga alguna que otra ralentización durante la aventura. Una vez concebido el marco, el desarrollo también tiene muchas semejanzas con ***Las Dos Torres***. Para empezar, los tres héroes que protagonizan el juego, así como la posibilidad de mejorar cada uno de ellos comprando utensilios y ataques al final de cada capítulo. Por otra parte, ***Demon Stone*** continúa siendo, como su «predecesor», un título de acción sin paliativos. Una acción a la que lo único que cabe sumar es la historia de fondo, que va enlazando cada nivel, y que cuando llega a su final nos sabe a poco. R. DREAMER

//Acción y fantasía para PS2//

Capítulos

Demon Stone divide su desarrollo en 10 niveles. Cada uno nos trasladará a un entorno mítico de *Los Reinos Olvidados*, como las junglas de Chult. Todos han sido recreados con un derroche de calidad e imaginación sin precedentes. La pena es que se nos hagan un poco cortos.



Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Atari Programador > Stormfront Studios Jugadores > 1 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (86 KB)

12+

GRÁFICOS 9,2

El derroche de imaginación y buen hacer nos dejan algunos de los paisajes más bellos y mágicos que jamás hayan pasado por PlayStation 2. Los personajes se integran a la perfección en los escenarios.

MÚSICA / FX 8,9

En la banda sonora hay pasajes dignos de admiración que se acoplan muy bien al estilo épico del juego, pero tampoco es una obra de arte. Eso sí, el doblaje al castellano es de lo mejorcito para PlayStation 2.

JUGABILIDAD 8,8

La verdad es que no tiene mucho misterio. Además de aporrear a todo lo que se mueva y de utilizar a los personajes apropiados en el momento adecuado, se trata de un desarrollo bastante lineal después de todo.

DURACIÓN 8,7

El juego cuenta con diferentes extras, pero lo más seguro es que una vez abiertos todos los capítulos a muy pocos les queden ganas de revivir los mismos acontecimientos con una mayor dificultad.



POKÉMON

EDICIÓN ROJO FUEGO Y VERDE HOJA

Una vez más, lucha por ser el mejor entrenador





TUTORIAL
Pulsando L o R accederás a un Tutorial, diseñado para la ocasión, y en los carteles hallarás pistas.



¿QUIÉN ERES?
A diferencia de las versiones originales de 1999, esta vez podrás elegir que tu personaje sea chico o chica.





Pereza es la palabra que define a la perfección la sensación que produce al ver estas dos nuevas ediciones de *Pokémon*, sobre todo teniendo en cuenta que tan sólo ha pasado un año desde que salió a la venta *Rubí* y *Zafiro*, y porque se trata de un *remake* de *Pokémon Rojo* y *Azul* de 1999. Pero si analizamos ***Verde Hoja*** y ***Rojo Fuego*** sin tapujos y con la mente desintoxicada de tan enorme fenómeno *Pokémon*, la sensación de pereza se transforma en curiosidad.

Curiosidad por ver cómo **Nintendo** ha potenciado las limitadas características de un juego de la monocroma **Game Boy** para estar a la altura de las exigencias de los 32 *bits* y de unos usuarios que posiblemente acaban de finalizar recientemente su experiencia por el mundo de Johto.

Género > RPG Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Nintendo Programador > Nintendo
Jugadores > 1-40 (Adaptador Inalámbrico) Pokémon > +200 Texto/Doblaje > Cast./- Grabar Partida > Sí

GRÁFICOS 8,0
Algunos detalles logrados con Rubí y Zafiro (como sombras y reflejos) se han visto sacrificados en estas dos nuevas ediciones. Pero, por lo demás, resulta muy curioso explorar las rutas de Kanto a todo color.

MÚSICA / FX 8,1
Apartado poco explotado en la saga, aunque es evidente que en esta ocasión las melodías y «alaridos» de las criaturas en combate han sido rediseñados para estar a la altura de títulos similares de GBA.

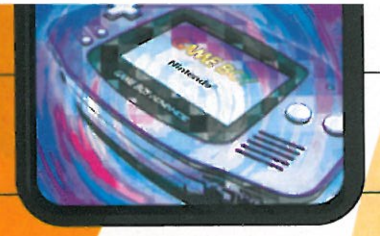
JUGABILIDAD 8,2
Muy similar a lo visto en Rubí y Zafiro: batallas y exploración dinámicas. Así pues, la gran novedad es sin duda las opciones multijugador. Además, se ha incorporado un Tutorial para los que se inicien.

DURACIÓN 8,7
Eterno, como todos los Pokémon. Ocho Líderes de Gimnasio, la Torre de Batalla, completar la Pokédex... Y múltiples opciones multijugador: minijuegos para hasta 5 usuarios, intercambio de Pokémon, etc.

3+

GAME BOY ADVANCE

GLOBAL 8,1



Conéctate

Como gran novedad, las ediciones ***Rojo Fuego*** y ***Verde Hoja*** incluyen opciones multijugador. Con el adaptador los usuarios podrán acceder a la Sala Unión donde poder combatir, intercambiar *Pokémon* y chatear con hasta 5 jugadores.



MONTAÑA O MAR

El mundo de Kanto posee infinidad de localizaciones (ciudades, bosques, cuevas...) y unas pequeñas islas





Pues bien, para evitar caer en la monotonía de una continuación o en la «simplona» conversión de un título de hace más de un lustro, la compañía ha tomado sólo la idea base de los acontecimientos acaecidos en *Rojo* y *Azul* hasta la derrota del séptimo Líder de Gimnasio y ha incorporado nuevas áreas que explorar e infinidad de novedades que se irán desvelando según progreses en la aventura. Además, esta vez, **Nintendo** ha querido potenciar las opciones multijugador y ha incluido, con la compra del juego, un adaptador inalámbrico que permite al usuario intercambiar, luchar o incluso chatear sin cables con otros usuarios de **GBA** que tengan ***Pokémon Verde Hoja*** o ***Rojo Fuego***. Asimismo, durante tu travesía por el mundo de Kanto descubrirás minijuegos en los que podrás participar con hasta 5 jugadores. Y aunque es evidente que gráficamente ha bajado un poco de nivel con respecto a *Rubí* y *Zafiro* (las sombras, los reflejos y las pisadas en la arena se han extinguido), al menos se ha cuidado la jugabilidad y las opciones multijugador. **ANNA**



Fondo
GAME BOY ADVANCE

MARIO VS DONKEY KONG

La primera coin-op de Donkey Kong sirve de inspiración a Nintendo en este adictivo puzzle/plataformas

La segunda vez que nos enfrentemos a Donkey Kong aparecerá con este engendro robótico.

MARTILLO PILÓN

Entre las habilidades de Mario no podía faltar el famoso martillo que vuelve a Mario hiperactivo

Al fin Nintendo recupera (y mejora) el concepto de uno de sus títulos para **Game Boy** más adictivos y jugables: *Donkey Kong*. Basado en la versión para **Game Boy** (cuyos primeros niveles se inspiraban en la recreativa), el nuevo juego protagonizado por Mario mezcla a partes iguales *puzzle* y plataformas, en un colorista entorno con gráficos pre-renderizados (como los del primer *Donkey Kong Country*). Nuestro cometido será recuperar todos los muñecos Mario que han sido robados por

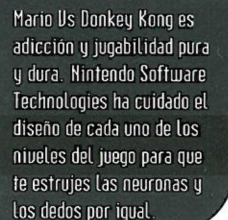
Género > Puzzle/Plataformas Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Soft. Technologies
Jugadores > 1 Escenarios > 96 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (3 Slots)



GRÁFICOS 8,7

Los gráficos del juego son muy coloristas y su aspecto renderizado le da un aire «retro-moderno» a Mario Vs Donkey Kong (¿recordáis Donkey Kong Country en SNES?). Las animaciones son muy suaves.

MÚSICA / FX 8,8



Si tu concentración te deja escuchar algo de su banda sonora, comprobarás que la tónica alegre y pegadiza que siguen los temas en todos los juegos protagonizados por Mario se repite en Mario Vs Donkey Kong.

JUGABILIDAD 9,3

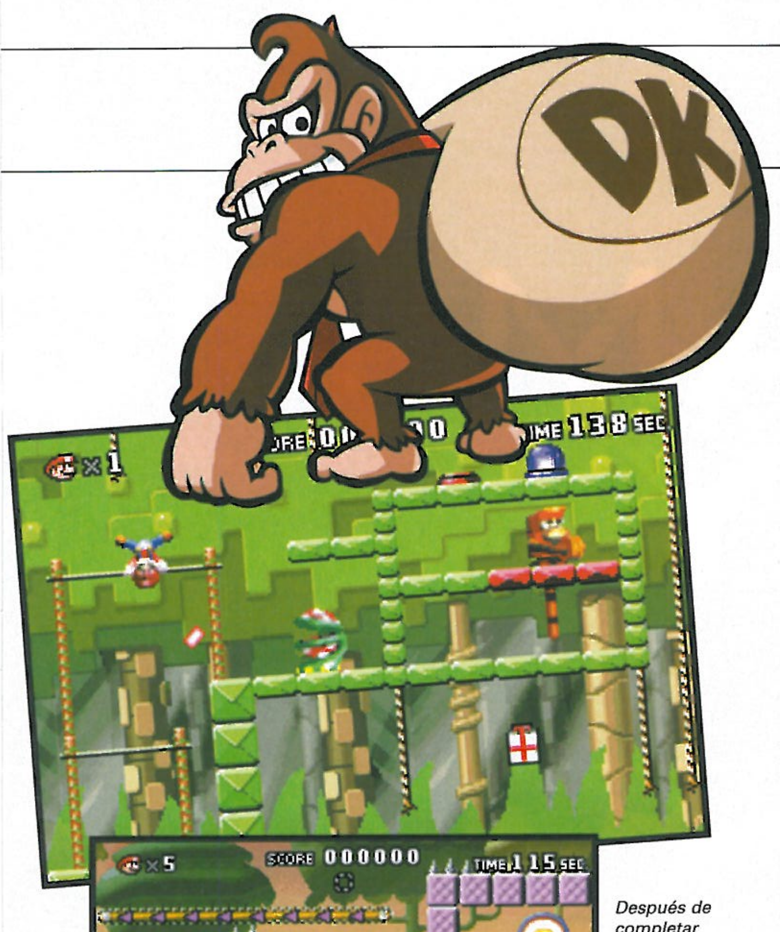
Mario Vs Donkey Kong es adicción y jugabilidad pura y dura. Nintendo Software Technologies ha cuidado el diseño de cada uno de los niveles del juego para que te estrujes las neuronas y los dedos por igual.

DURACIÓN 9,2

Cada nivel es una odisea y la posibilidad de jugarlos de nuevo en el modo Plus alarga su vida útil hasta niveles inhumanos, completando un total de 96 adictivos escenarios.



GLOBAL 8,9





Después de completar cada uno de los niveles podremos probar suerte en las fases de Bonus.

Donkey; para conseguirlo, tendremos que seguir al simio por un total de 48 escenarios (que luego se doblarán), recogiendo los muñecos, regalos para activar *Bonus* y las llaves para abrir las puertas que dan acceso a niveles superiores. El enrevesado diseño de los escenarios convertirá el plataformas de **NST** en *puzzle*, y a ti en un adicto a ***Mario Vs Donkey Kong***. ➾ DOC

//Diversión en estado puro//

DEF JAM FIGHT FOR NY

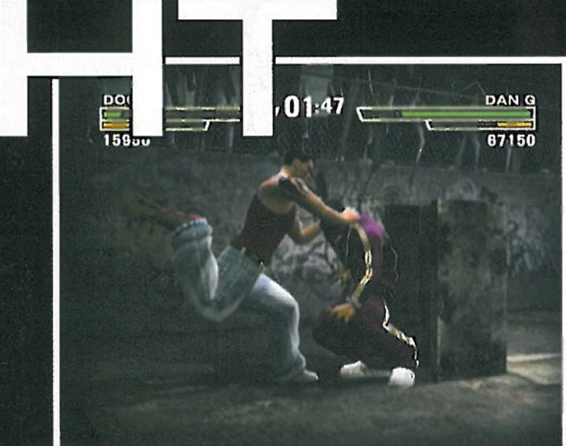
Los 40 raperos más famosos de Def Jam protagonizan el beat'em-up más jugable de la temporada

BLAZIN' MOVES
Estos impresionantes movimientos especiales pueden eliminar al contrario si su energía está baja

En medio de la avalancha de *beat'em-up* que se avecina, con títulos como *King Of Fighters: Maximum Impact*, *Mortal Kombat Deception* o *Tekken 5*, **Aki Corporation** y **EA Games** regresan a escena con una de las apuestas más originales que ha visto el género de la lucha en mucho tiempo. Con los 40 artistas más emblemáticos de la discográfica **Def Jam** por bandera (y 30 personajes más, entre ellos Carmen Electra) y los mejores temas *Hip-Hop* de los últimos tiempos, la secuela de ***Def Jam Vendetta*** presenta un sistema de juego y un control tan original que llega a eclipsar a estrellas de la talla de *Flava Flav*, y *Ice-T*. **Aki** ha recuperado el estilo *Wrestling* de la primera entrega y le ha añadido nuevas posibilidades como el *Kickboxing*, la lucha callejera, la sumisión y las artes marciales, con la posibilidad de mezclarlas entre sí y dotar a cada personaje de habilidades que abarcan hasta un máximo de tres estilos diferentes de lucha. El control es el mismo para cada estilo, y ha sido ajustado para resultar de lo más intuitivo incluso para los novatos en el género. Por si no fuera suficiente, cada uno de los escenarios añadirá nuevas posibilidades a los combates, con paredes en las que «estampar» a nuestro oponente, así como ventanas por las que arrojarle al vacío e incluso vías de tren que acabarían con su energía de golpe; armas como barras de metal, botellas o tacos de billar y un público que empujará y agarrará a



HT













//Jugable como pocos beat'em-up//





uno de los luchadores mientras su oponente se ensaña con él. Lo mejor del título es sin duda su modo Historia, de unas 6-8 horas de duración, en el que tendremos que construir a nuestro luchador, dotarle de unas características físicas determinadas y «adornarle» con ropas (de marcas como **Nike** o **Reebok**) y tatuajes. ➾ DOC

Modo Historia

Aumenta tus características físicas, aprende nuevas artes marciales y conviértete en un luchador carismático comprando accesorios y ropa, haciéndote tatuajes y cambiando tu peinado.

Fight for nyGénero > Plataformas Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > EA Games Programador > Aki Corporation Jugadores > 1-4 Niveles de Dificultad > 1 Personajes > 70 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Según Consola











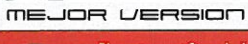
	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	8,8	9,3	9,2	8,8	9,0
Xbox	9,1	9,3	9,2	8,8	9,2
PS2	9,0	9,3	9,2	8,8	9,1

GRÁFICOS: Aunque su engine 3D no presenta ningún efecto gráfico demasiado relevante, el realista y sorprendente estilo visual que Aki le ha dado a Fight For New York resulta violento y de lo más original.

MÚSICA / FX: Un total de 28 temas Hip-Hop de grupos como Public Enemy, Method Man, Outkast y Ice-T ponen una banda sonora de lujo al título de Aki. Los 40 raperos «reales» prestan su imagen y su voz al juego.

JUGABILIDAD: Fight For New York presenta un control completísimo, intuitivo y de lo más original. El modo Historia, con su sistema de creación y desarrollo del personaje, es lo mejor del título de EA Games y Aki.

DURACIÓN: Teniendo en cuenta el género al que pertenece, las más de seis horas de su modo Historia, sus extras y los diferentes modos de juego (incluido el Multijugador), le dan una vida extremadamente larga al juego.



MEJOR VERSIÓN



El motor gráfico de la versión **Xbox** es ligeramente superior al de **GameCube** y **PlayStation 2**.

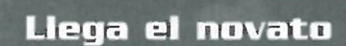
a fondo
PLAYSTATION 2 / XBOX

CONFLICT VIETNAM

Pivotal Games se apunta al revival sobre la guerra de Vietnam usando el motor gráfico de su serie Conflict en un título sorprendente

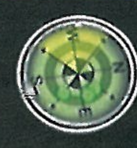
Los conflictos bélicos han sido una gran fuente de inspiración para juegos de acción y **Pivotal Games** es una compañía veterana en estas lides. Su serie *Conflict* ya nos ha llevado hasta el conflictivo Golfo Pérsico en dos ocasiones y con la experiencia obtenida nos conducen ahora hasta la guerra de Vietnam, una de las más cruentas del siglo XX. El juego comienza en el 68, cuando un médico novato, Cherry, llega al campamento. Así comienza el primer nivel, que sirve para aprender a manejar los controles y al resto de miembros del pelotón, otros tres soldados. Cada uno se ha especializado en una tarea, algo que habrá que tener en cuenta para avanzar con mayor facilidad a lo largo de la campaña. Por ejemplo, uno de los soldados se ha preparado como francotirador, otro en armas pesadas, Cherry como médico y Ragman tiene dotes de líder para comandar el grupo. Pero si hay algo que llama la atención de ***Conflict Vietnam***, es su fenomenal doblaje que capta la esencia del cine bélico sobre Vietnam en toda su intensidad, con un lenguaje explícito y diálogos muy agudos. La pena es que **Pivotal Games** no haya dado un lavado de cara al motor gráfico, que presen-

//Vive la guerra más cruenta del siglo XX//



Llega el novato

El comienzo del juego nos deja anonadados por el magnífico doblaje, cuando Cherry llega al campamento y va aprendiendo a moverse en el conflicto vietnamita ayudado por los soldados más macarras y «pasados» del ejército norteamericano.





Conflict Vietnam se centra en una de las batallas más sangrientas de la Guerra del Vietnam, la Ofensiva de Tet.



DÚO MORTAL

El modo Cooperativo para dos jugadores permite manejar una pareja de soldados a pantalla partida





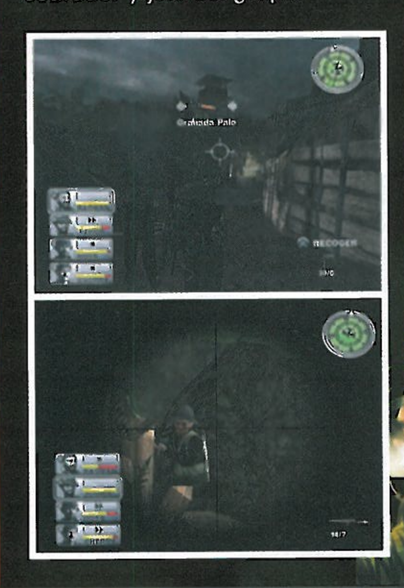
Aunque Cherry es el especialista en cuidar de la salud de sus compañeros, estos también podrán echar un cable cuando no quede más remedio.



ta personajes y escenarios muy angulosos, y que que además se mueve con brusquedad en demasiadas ocasiones. Aún así, la apariencia general del juego se traduce en un entorno compacto que recrea muy bien las junglas, poblados y campamentos del conflicto. Dada la época en la que transcurre el conflicto también es necesario destacar la banda sonora con canciones de los *Rolling Stones* o *Las Supremes* entre otros artistas. Pero en la banda sonora hay composiciones orquestales que desentonan hasta cierto punto con el estilo del juego. De cualquier forma, ***Conflict Vietnam*** resulta más divertido, quizá por el cambio de escenario, que sus antecesores. R. DREAMER

El pelotón

Dirige a cuatro hombres a través de uno de los peores momentos de la guerra de Vietnam aprovechando sus habilidades, como médico, experto en armas pesadas, francotirador y jefe del grupo.





Género > Acción bélica Formato > DVD-ROM Compañía > SCI Programador > Pivotal Games Jugadores > 1-2 Personajes > 4 Misiones > 14 Niveles de Dificultad > 4 60 Hz. > Sí Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

16+





El motor gráfico de la serie Conflict ha cumplido bastante justito con la recreación de entornos y animaciones, esta vez hay una mayor diversidad de escenarios, pero continúa siendo algo brusco.





Además de los efectos que se podrían esperar en un juego de corte bélico, como explosiones, disparos y demás, hay que destacar el «acongojante» doblaje del juego, toda una «pasada» y muy bien realizado.





No sé si será por la nueva localización elegida y una mayor variedad de lugares que en los anteriores Conflict, o por los geniales diálogos, pero en esta ocasión el juego parece mucho más divertido.





Además de las 14 misiones (con 4 niveles de dificultad posibles), siempre nos quedará la posibilidad de enfrentarnos al reto en el interesante modo Cooperativo. Sin duda, se trata de una buena inversión.







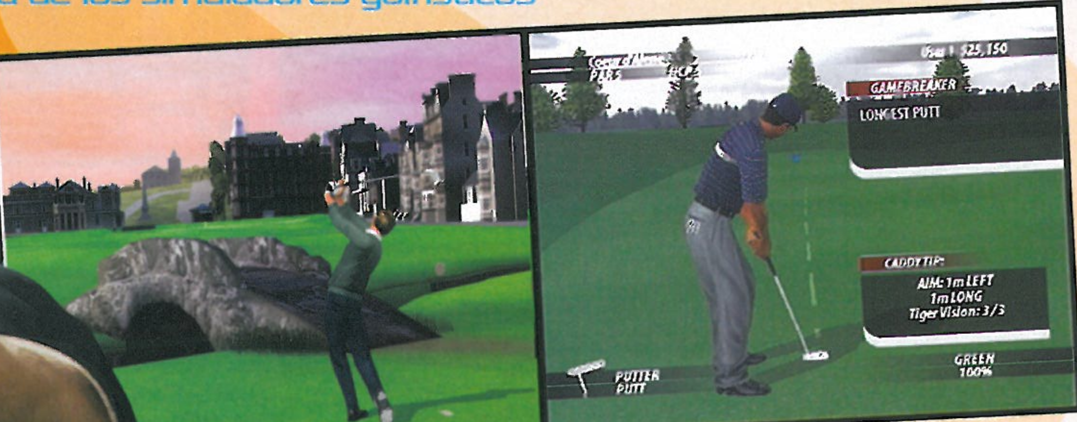


El salto cualitativo en el apartado gráfico de **Xbox**, nos depara una versión mucho más espectacular.



TIGER WOODS PGA TOUR 2005

La franquicia de EA Sports sigue siendo la reina de los simuladores golfísticos



Habrá que seguir con especial atención las indicaciones de nuestro caddy en el green.

¡Por fin Seve!

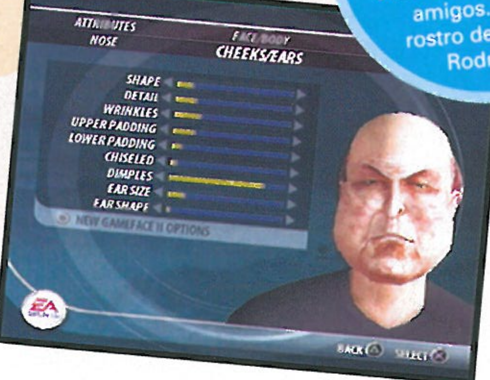
Una de nuestras leyendas vivas del golf también tiene su hueco en el juego. Forma parte de las leyendas y podremos competir frente a él o, si avanzamos lo suficiente, seleccionarlo como jugador.



No parece que nadie sea capaz de destronar a Tiger de su liderazgo. Y eso porque con cada nueva entrega todo se perfecciona, hasta tal límite que cada año es más difícil sorprendernos. En esta ocasión, más que una revolución técnica, lo que **EA Sports** ha hecho ha sido potenciar todos los modos de juego, especialmente los tradicionales. De esta manera, y con la salvedad de la mejora del Editor (que ya era absolutamente acongojante en la anterior entrega), lo que encontraremos será nuevos campos, nuevos jugadores (algunos de ellos legendarios) y ligerísimos añadidos en el control. Por lo demás, lo de siempre pero al máximo nivel. No te lo pierdas si te gusta el golf. **THE SCOPE**

CREA TU PROPIA CARA

El Editor es tan minucioso que podrás crear tu cara o la de tus amigos. Aquí, el rostro de Eduardo Rodríguez



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > EA Sports Programador > EA Redwood Shores Jugadores > 1-4 Campos > 14 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card [433 KB]

3+

GRÁFICOS



No hay ninguna revolución gráfica, salvo en lo correspondiente a la creación de caras y a la definición de los rostros. Por lo demás, apenas notaremos diferencias perceptibles con la última entrega.

MÚSICA / FX 9,0

Este apartado también se muestra inalterado. Y es que es difícil mejorar unos efectos sonoros que ya eran perfectos. Las melodías son tranquilas, muy adecuadas a un deporte tan desestresante como el golf.

JUGABILIDAD 9,5

Si nunca has jugado, el Tutorial te ayudará a descubrir todos los secretos y a conocer las nuevas maneras de controlar la bola. Cuando ya domines el swing, podrás poner la bola donde tú quieras. Una gozada.

DURACIÓN 9,6

Si completar el anterior al 100% era cuestión de meses, lo mismo ocurre en esta versión. Jugarás y jugarás sin parar. Sólo lo dejarás en el cajón cuando salga la nueva entrega el año que viene.







Un juego para disfrutar al máximo del placer de hacer el salvaje al volante

DRIVEN TO DESTRUCTION

Aunque las comparaciones son odiosas, en ocasiones, son también el mejor referente para saber por dónde van los tiros. Así, se podría decir que ***Driven To Destruction*** es un heredero más del espíritu del mítico *Destruction Derby* o, si lo preferís, un alumno muy digno. Ambas comparaciones, aunque ***Driven To Destruction*** no atesore tanta calidad, serían correctas y servirían para ilustrar de qué va el juego: correr y hacer el salvaje al volante. También habría que añadir que cuenta con más pruebas, más variedad, que está bastante bien hecho y, lo principal, que gustará a los amantes del género. **DE LÚCAR**

//Lo que más llama la atención de este juego es la variedad y cantidad de pruebas//

ESPÍRITU DD

Aunque no tenga que ver con *Destruction Derby* es lo más parecido que nos hemos encontrado

A repartir



Aunque correr se corre, aquí lo divertido es repartir estopa como auténticos posesos. Es posible que así no terminemos la prueba, pero en muchas de ellas nos compensarán los puntos obtenidos para desbloquear circuitos y vehículos ocultos.

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Atari Programador > Monster Games Inc. Jugadores > 1-2
Competiciones > 25 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (288 KB)

GRÁFICOS 8,8

Aunque no es la séptima maravilla, los daños de los coches están trabajados, los escenarios son bonitos, es realista y, en su conjunto, es bastante espectacular. Los hay más bonitos pero no está nada mal.

MÚSICA / FX 8,0

Los efectos especiales son bastante realistas y el comentarista hace todo lo posible por reflejar la intensidad de las burradas que suceden en pista. Una lástima que no hayan doblado las voces.

JUGABILIDAD 9,0

Sin duda, este es el punto más fuerte del juego. Sencillo de jugar, variado en las pruebas y con un montón de retos distintos, es el típico programa en el que cuesta mucho apartarse del mando. Muy divertido.

DURACIÓN 8,7

Hay un montón de pruebas, varias divisiones y decenas de cosas por desbloqear, tanto circuitos como vehículos. En los niveles más sencillos llevará más o menos tiempo, pero en los difíciles varias semanas.







TERMINATOR 3 REDEMPTION

La redención no del Terminator, sino de Atari, que nos ofrece un fantástico shooter por sólo 20 Euros









¡A POR ELLOS, CONSTANTINO! El popular presentador y actor de doblaje pone su voz al T-800, como ya hiciera antes en las salas de cine

Contra todo pronóstico, **Atari** ha logrado redimirse del desastre de ***Terminator 3: Rise Of The Machines*** (un juego más penoso que Manjimaru en tanga) con un nuevo título inspirado en la franquicia *Terminator*, que llega a la calle al sorprendente precio de 19,99 Euros. Un precio aun más sorprendente si tenemos en cuenta la elevada calidad gráfica y sonora de ***T3 The Redemption***. Amenizado por un excelente doblaje en castellano que incluye a Constantino Romero (la voz de Schwarzenegger en las películas de *Terminator*), ***T3 The Redemption*** es todo aquello que no fué *T3 Rise Of The Machines*: divertido, espectacular y variado. Podrás pilotar vehículos, destrozar *Terminators* rivales a mano o mediante armas de fuego, viajar en el tiempo para salvar de nuevo a John Connors e incluso participar en un minijuego especial para dos jugadores. NEMESIS

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Atari Programador > Paradigm Ent. Jugadores > 1-2
Misiones > 14 Niveles de Dificultad > 01 Texto/Doblaje > Castell/Castell-Inglés Grabar Partida > Memory Card (87 KB)

16+



8,7

Si queréis un aperitivo de la calidad gráfica del juego, echad un vistazo al modelado y la animación del T-800. ¡Y el resto del juego está al mismo nivel!. Nada que ver con el horrendo Rise Of The Machines.



8,8

Atari España ha realizado un impresionante esfuerzo contratando a Constantino Romero, pese a tratarse de un juego barato. Lo que no nos explicamos es porqué las secuencias de video continúan en inglés.



8,6

No tenemos nada en contra de los juegos difíciles, pero en este caso, Paradigm Ent. se ha pasado un poco con el nivel de dificultad. A partir de la 2ª fase comienza a ser un infierno... ¡y tiene 14 diferentes!.



9,0

El nivel de dificultad puede parecer frustrante, pero tiene la ventaja de garantizar que estarás bastantes semanas liado con este juego. El modo para dos jugadores es un bonito extra.



DJ DECKS & FX

Aprende a pinchar con esta auténtica mesa de DJ creada por Relentless Entertainment

Los británicos de **Relentless Ent.** dejan atrás el complicado sistema de composición al que nos tienen acostumbrados títulos como la saga *Music* y concentran sus esfuerzos en recrear una auténtica mesa de DJ. Por menos de una décima parte de lo que cuesta un auténtico equipo de DJ, ***DJ: Decks & FX*** te ofrece un completísimo emulador que incluye dos platos, un *crossfader*, un grabador/reproductor de *loops*, un *sampler* y un ecualizador de tres bandas para cada uno de los canales disponibles. ¿El objetivo de tanto «cacharro»? Pasarlo bien; los profesionales de los platos podrán practicar y descubrir nuevas técnicas, mientras que los novatos tendrán la oportunidad de aprender a través de un sistema prácticamente idéntico al que podemos encontrar en una mesa de DJ auténtica. Incluso podremos hacer uso del *Headset* de **PS2** para ecualizar cada uno de los canales individualmente antes de que el sonido llegue a los altavoces de nuestro sistema de sonido o televisor. La selección de temas (40 en total) ha sido realizada en parte por DJ Chus y Abel Ramos, prolíficos DJ y productores españoles, y entre ellos encontraremos auténticos «bombazos» del género musical *House*. DOC

//El título de Relentless emula una mesa real de DJ//

40 «BOMBAZOS»
DJ Chus y Abel Ramos se han encargado de hacer la selección de temas que podremos pinchar

Auténticos DJ

El comportamiento, el aspecto y todos los aparatos del juego han sido emulados por **Relentless** de la forma más real posible. Si eres capaz de pinchar en el juego, contralarás una mesa auténtica de DJ a la perfección.





El ecualizador de tres bandas te permitirá modificar el sonido de cada uno de los diferentes canales, y escuchar los cambios en el Headset.

Género > Musical Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Relentless Entertainment Jugadores > 1 Melodías > 40 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (993 KB)

3+



GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,7	9,3	8,4	8,5
Aunque su aspecto se torna un tanto monótono tras pocos minutos de juego, el objetivo de Relentless, que era ofrecer un entorno de DJ lo más realista posible, ha sido cumplido.	Los 40 temas seleccionados por DJ Chus y Abel Ramos son auténticos bombazos. De ti dependerá que tu «público» lo pase bien con tus sesiones, aunque será difícil mezclar mal unos temas tan buenos.	El comportamiento de todos los elementos de la mesa de DJ es prácticamente idéntico al de los «cacharros» reales, con todas las consecuencias que eso conlleva (necesitarás algo de práctica).	Aunque su desarrollo no ofrece una «evolución» real en el juego, los fanáticos del House, auténticos DJ y aprendices de los platos podrán montarse interminables sesiones de música electrónica.

PS2



8,8 GLOBAL

RESIDENT EVIL OUTBREAK

Raccoon City es amenazada por las criaturas afectadas por el T-Virus y ocho personajes se disponen a escapar de la catástrofe

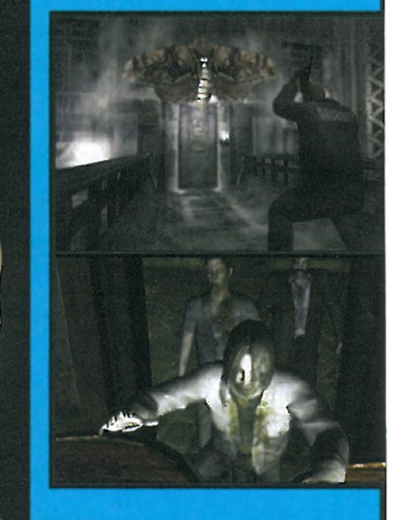
VIEJOS AMIGOS ***Resident Evil Outbreak*** utiliza buena parte de la fauna característica de la saga, como los *Hunters*

Desde la aparición de **PlayStation 2** han sido muchas las voces que han pedido una entrega exclusiva de *Resident Evil*, al igual que ocurriera con **PSone**, la consola que vio nacer esta franquicia tan rentable de **Capcom**. Ahora, la compañía japonesa lo hace tarde y no con todo el acierto que hubiera cabido esperar. ¿A qué se debe esto? Sobre todo a que en Japón y **EE.UU.** están disfrutando con la versión On-line de *Resident Evil Outbreak*, mientras que la edición PAL carece de opciones para jugar en Internet. Esto ha motivado que una aventura diseñada y concebida originalmente para un entorno multijugador en red, no posea la profundidad suficiente como para mantener la atención de un único usuario. Comparado con entregas anteriores de la saga *Resident Evil*, este nuevo capítulo carece del halo de misterio que siempre ha rodeado cada entrega. Aquí el argu-

//Europa se queda sin Resident Evil On-line//

A tiros

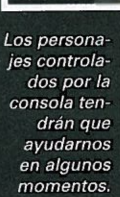
La mejor forma de librarse de zombis y otros engendros, es disparar sin contemplaciones, pero recordando que los enemigos comunes volverán a levantarse pasados los primeros efectos de una dosis de plomo.






8 personajes

En el juego se puede elegir entre ocho personajes diferentes para vivir la aventura desde un punto de vista único de cada protagonista.

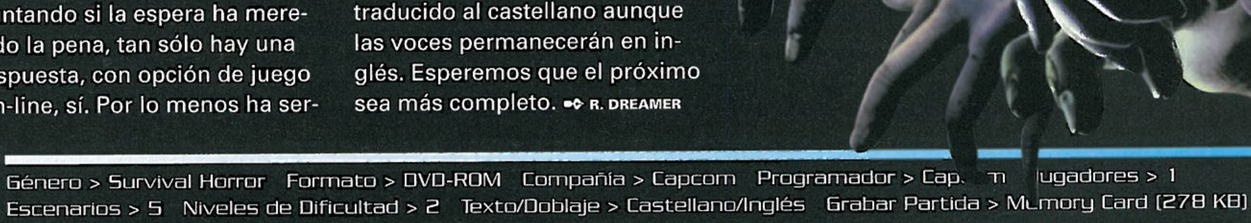


Los personajes controlados por la consola tendrán que ayudarnos en algunos momentos.



//Elige entre 8 protagonistas diferentes//

mento es una mera excusa para ir buscando la ruta de escape a lo largo de cinco escenarios. Aquellos que esperen vivir con intensidad nuevos acontecimientos dentro de la intrincada historia de *Resident Evil* se van a ver algo decepcionados. Gráficamente es de lo mejorcito, dejando a un lado las joyas de la corona publicadas para **GameCube**. Si alguien se está preguntando si la espera ha merecido la pena, tan sólo hay una respuesta, con opción de juego On-line, sí. Por lo menos ha servido para introducir alguna novedad que otra, como el acceso en tiempo real al inventario. Ahora, mientras se recupera energía o se carga la pistola podemos ser presa de los ataques de los zombis u otros bichos infernales. ***RE Outbreak*** llega traducido al castellano aunque las voces permanecerán en inglés. Esperemos que el próximo sea más completo. **R. DREAMER**



Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Cap. n ugadores > 1
Escenarios > 5 Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (278 KB)

16+

GRÁFICOS 9,0

La mejor recreación del mundo de Resident Evil para PlayStation 2, aunque no llega al extremo de la maravilla técnica que supusieron el remake de la primera entrega y Resident Evil Zero para GameCube.



MÚSICA / FX 8,4

Es uno de los apartados que menos ha evolucionado desde la aparición de la serie. Además de las típicas frases en inglés, se podrá escuchar la galería clásica de efectos de sonido de cualquier Resident Evil.

JUGABILIDAD 7,7

Una vez eliminado el juego On-line, la aventura se queda con una jugabilidad más cercana a los Resident Evil Survivor, por la simplicidad de la que hacen gala, que a los títulos que conforman la saga.

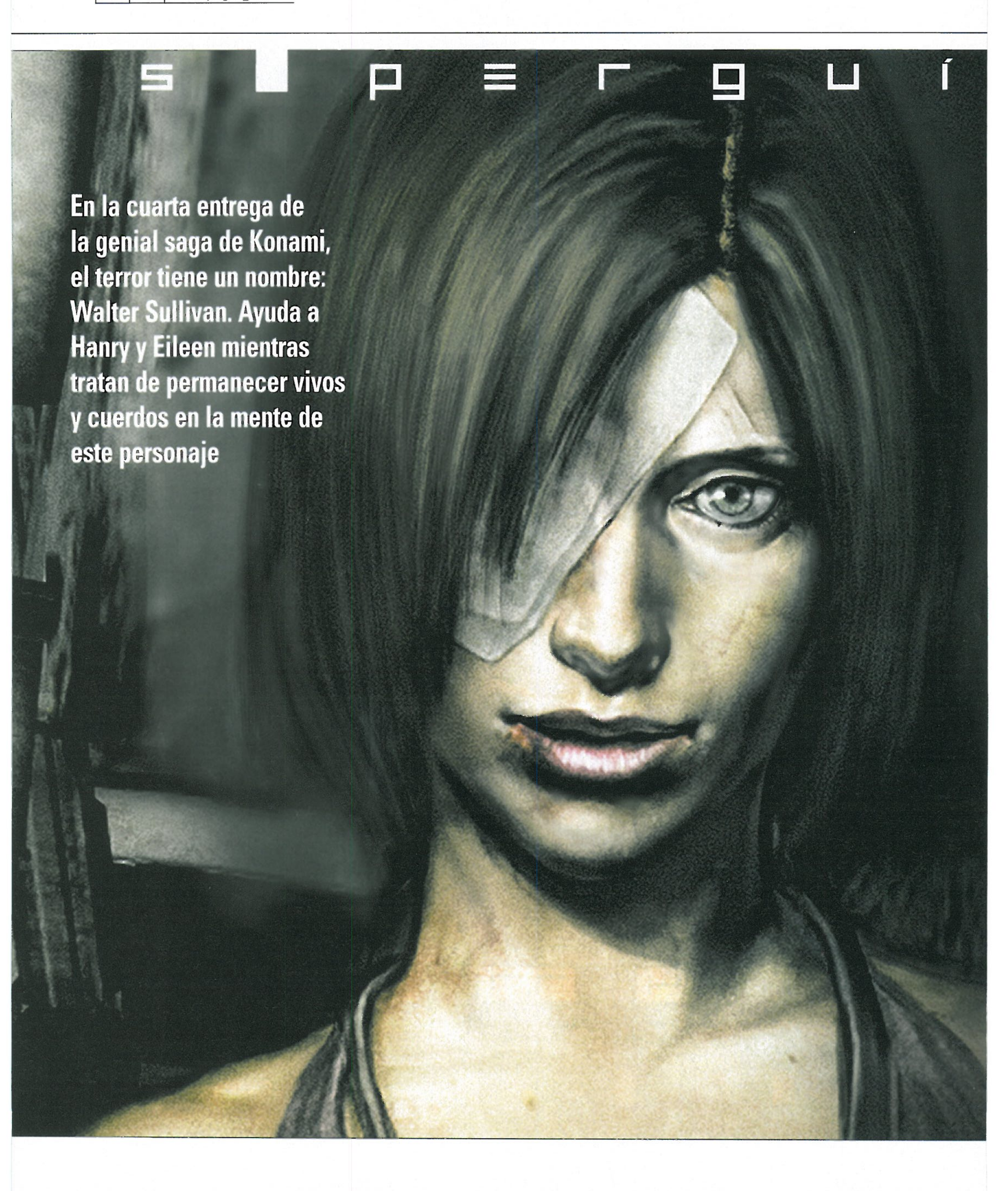
DURACIÓN 7,0

La verdad es que los cinco escenarios en los que está dividida la aventura no dan para mucho, aunque puede que a alguien le queden ganas para repetirlos hasta la saciedad y descubrir toda una plétora de extras.



8,0




En la cuarta entrega de la genial saga de Konami, el terror tiene un nombre: Walter Sullivan. Ayuda a Hanry y Eileen mientras tratan de permanecer vivos y cuerdos en la mente de este personaje



65

por Angelfran

SILLENT HILL 4 THE ROOM

Comenzamos nuestra aventura en el apartamento de Henry, el protagonista de esta cuarta entrega. Lo primero que hay que observar es que, mientras nos hallemos en este espacio, la perspectiva del juego será en primera persona. Este apartamento será una especie de «mundo de paso» entre todas las fases del juego. Siempre que encontremos un agujero rodeado de extraños símbolos podremos volver a él. En el diario que se encuentra en el salón podrás guardar la partida, y en el baúl podrás almacenar los objetos que vayas encontrando y no necesites de momento. En cualquier caso, todos los elementos que se encuentran en el pequeño piso de Henry son importantes, y deberás ir interactuando con todos ellos según avance el juego. Nunca sabes lo que te vas a encontrar. Por la mirilla de la puerta verás algunas escenas importantes, así como a través de las ventanas o de la grieta que da al apartamento de la vecina. Por último, cabe destacar que durante la primera parte del juego, cada vez que vuelvas a este espacio, tu vida se rellenará, por lo que lo más aconsejable será guardar los objetos que reponen tu salud para la segunda parte del juego.

Tras investigar un poco y ver que el televisor no tiene señal, tendrá lugar una secuencia. Tras ella te despertarás en la cama. Henry tratará de usar el teléfono sin ningún resultado, pero acto seguido este suena. Tras la llamada investiga la habitación de Henry y el salón para darte cuenta de la situación en la que se encuentra. Hazte con la carta de debajo de la puerta y con la que está detrás de la estantería. Mira por la ventana para que tenga lugar una escena. Después se escuchará un ruido. Entra en el baño y verás que ha aparecido un gran agujero en la pared. Coge el tubo de metal (tu primer arma) y avanza por el estrecho túnel.

La Estación de Metro
El primer nivel fuera del apartamento transcurre en la estación que está en frente del mismo. Equipa el arma que acabas de conseguir y avanza por el pasillo hasta llegar a dónde se encuentra la mujer, Cynthia. Después de la secuencia te acompañará. Sigue avanzando hasta que tenga lugar otra secuencia. Tras ella aparecerán los primeros enemigos, unos extraños perros. Acaba con ellos y sigue adelante. Pasa por el Hall de la estación, aunque de momento no podrás entrar en ninguna línea. Al final verás una especie de gusano gigante que no te atacará, sube por las escaleras y recoge las balas. Vuelve al baño donde entró Cynthia y entra por el agujero para volver a casa. Una vez allí comprobarás que uno de los muebles del salón se ha movido, ponlo en su lugar y recibirás una pistola. Ahora también tendrás acceso al agujero desde el que podrás observar la casa de tu vecina Eileen. El teléfono de la habitación comenzará a sonar. Responde y acto seguido vuelve al metro por el agujero del baño. Nada más aparecer allí verás una especie de estatua con una moneda en la mano. Hazte con ella y utilízala para entrar en la línea Lynch Street. Baja por las escaleras y esquiva al fantasma que aparecerá, ya que a estas alturas del juego es imposible acabar con ellos. Tampoco te acerques demasiado o la salud del protagonista se resentirá. Sigue bajando por las escaleras de la izquierda y llegarás a los túneles del metro. Verás a Cynthia encerrada en un vagón pidiéndote ayuda. Ve a la cabeza del tren, pulsa el interruptor y se abrirán las puertas. Entra en el vagón donde estaba la misteriosa mujer. Ahora tienes que ir avanzando de vagón en vagón hacia el lado derecho a través de las puertas que estén abiertas. Llegarás al otro andén. Sube por las escaleras y coge las balas. Vuelve sobre tus pasos hasta el andén y entra por la puerta del fondo. Dentro encontrarás un agujero (por si quieres volver al apartamento para reponer tu salud) y unas escaleras. Baja por ellas y toma el camino recto para conseguir balas, vuelve y toma el otro para llegar a otra puerta. Al otro lado aparecerán más perros. Puedes entrar en el vagón que hay a tu derecha para conseguir un palo de golf (arma potente pero de poca durabilidad). Sal del tren y sigue avanzando hasta llegar a las escaleras eléctricas. Sube por ellas con cuidado de esquivar a los enemigos que salen de las paredes. Arriba, verás en el suelo los objetos personales de Cynthia. Entra en la pequeña oficina de venta de billetes de metro y antes hazte con la primera placa. Dentro tendrá lugar la escena final de este nivel. De vuelta al apartamento tendrá lugar una nueva y reveladora secuencia. Debajo de la puerta encontrarás otra carta. Investiga el frigorífico y coge la bebida de chocolate que hay dentro. Entra en el baño y prepárate para tu siguiente destino.

El Bosque
Este nivel se desarrolla en una zona boscosa que tiene la siguiente composición: un gran espacio en el centro donde se halla el orfanato de Silent Hill (conocido por los fans de la saga) y cuatro prolongaciones alrededor compuestas de varias pantallas. Nosotros comenzamos en la parte superior derecha del mapa. Avanza por el bosque, coge el documento del coche que hay a un lado del camino y llegarás a una zona con un extraño personaje sentado. Sigue derecho (aparecerán más perros) y llegarás ▶

supergui

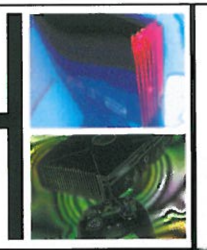
a la zona central con el orfanato. Tu misión será entrar en el mismo, pero de momento la puerta se encuentra cerrada. Lo que tienes que hacer a continuación es explorar las tres esquinas del mapa que te quedan. En una de ellas verás el Lago Toluca, allí encontrarás un botiquín. En otra verás un extraño árbol con unas raíces muy particulares. En la restante tendrá lugar una reveladora secuencia. Cundo hayas visitado todas estas zonas vuelve a la central. Te encontrarás de nuevo con el extraño individuo que viste anteriormente, habla con él y dale la bebida que encontraste en el frigorífico. A cambio te entregará una pala. Excava con ella en las raíces del árbol y hallarás una llave. Sin embargo, mientras la tengas en tu poder, no podrás avanzar. Lo que tienes que hacer es entrar en el agujero para volver al apartamento y dejar la llave en el baúl. Vuelve al bosque y ve hacia la zona central. Entra en el agujero que hay aquí, coge de nuevo la llave del baúl y regresa al bosque. Abre la puerta del orfanato. Una vez dentro coge el diario y la placa de la puerta. Al entrar en la nueva habitación verás una nueva secuencia y regresarás al apartamento. Tras despertar y escuchar lo que ha ocurrido alguien llamará a tu puerta. Mira por la mirilla. Tras la escena, entra en el baño y atraviesa el agujero.

La Prisión

Aparecerás en el primer piso de este extraño complejo de celdas. En una de ellas verás a un hombre encerrado que te pide ayuda para escapar. Investiga todas las celdas de esta planta y sal por una gran puerta que hay en la pared contraria a la de las celdas. Coge el documento y atraviesa la única puerta que está abierta. Sube hasta el último piso y llegarás a una gran sala con un engranaje. Examinalo y obtendrás una llave. Vuelve al cuarto de la primera planta donde se encontraba el agujero y la puerta cerrada. Ábrela con la llave y accederás a la parte exterior de la prisión. Desde ella podrás entrar a los dos pisos superiores de celdas, así como al tejado. En él deberás poner en funcionamiento la corriente. Investiga todas estas celdas y recoge todo lo que encuentres. También te verás las caras con nuevos enemigos, una especie de simios con dos cabezas de bebé. En algunas de las celdas verás unos agujeros por los que puedes saltar para descender. Hazlo así y llegarás al sótano del edificio. Aparecerás en un cuarto lleno de enemigos. Acaba con ellos y sal de la habitación. En el pasillo verás una escalera de mano. Sube por ella y accederás a la parte central de la prisión, desde la que se controlan todas y cada una de las celdas. Esta parte también se compone de tres plantas. En la tercera encontrarás la clave numérica que te servirá más tarde para entrar en la cocina. La segunda y la tercera planta cuentan con un mecanismo para hacer girar las celdas y alinearlas de la forma que desees. La disposición de las mismas podrás comprobarla a través del mapa. En la tercera planta gira las celdas una vez hacia la izquierda. La puerta que tenía encerrado al hombre se abrirá. Sal de esta zona y vuelve al corredor donde se encontraba para ver una escena. Vuelve a donde estabas y mira por los agujeros para comprobar cuál de las celdas del primer piso tiene la cama ensangrentada. A continuación tendrás que alinear esta celda con las que están en las mismas condiciones en el segundo y tercer piso. Cuando lo hayas hecho vuelve al corredor de la tercera planta y salta por el agujero de la celda con la cama ensangrentada. Haz lo mismo sucesivamente hasta llegar a la cocina. En la puerta coge una nueva placa y utiliza el código numérico para abrirla. Una nueva secuencia y volverás al apartamento. Coge los documentos de debajo de la puerta y después entra en el baño. Alguien llamará a la puerta. Mira por la mirilla y tendrá lugar una secuencia con tus vecinos. Vuelve al cuarto de baño y entra de nuevo por el agujero.

Los Edificios

El siguiente nivel de Silent Hill 4 transcurre entre un grupo de edificios conectados por callejuelas, y el camino a seguir es bastante lineal. Henry comienza en un oscuro callejón. Avanza por él hasta salir a una zona abierta. Baja las escaleras y te encontrarás con tus amigos, los simios de dos cabezas. Sigue bajando hasta que tenga lugar una secuencia donde conocerás al personaje invitado de esta fase. Entra por la puerta que está al lado del coche y llegarás a una habitación pequeña. Aquí obtendrás una llave y verás a un fantasma clavado en el suelo con una espada. Esta es la única manera de detener a estos enemigos, pero necesitarás una espada por cada fantasma, pues en el momento en el que la recojas volverá a la vida. Abre la puerta con la llave y baja por las escaleras hasta llegar a una puerta. Atraviésala y haz lo propio con la siguiente. Al final llegarás a una especie de almacén de artículos deportivos. Podrás hacerte aquí con otro palo de golf y con un bate que te servirán como armas. Hay dos puertas para continuar, pero sólo una de ellas está abierta. Baja por las escaleras y aparecerás en una tienda de animales. En un estante encontrarás las llaves que te servirán para abrir la puerta cerrada anterior. Entra por ella y baja las escaleras. Sigue avanzando por el corredor hasta llegar a un ascensor. Monta en él y tendrá lugar una escena. Cuando pare sal del mismo, coge la munición y vuelve al ascensor y baja por las escaleras. Acaba con los extraños enemigos con forma de tentáculo y sube por la escalera. Sigue hasta que veas a un grupo de simios, acaba con ellos y consigue el palo de golf que sostenía uno de ellos. Entra por la puerta cercana y baja de nuevo. Sigue





SILLENT HILL 4 THE ROOM

hasta llegar a un bar. Aquí podrás conseguir una nueva arma, el hacha. También encontrarás un documento. La puerta que te permite seguir avanzando está bloqueada por un código numérico. La solución es simple. Utiliza el agujero para volver al apartamento y, desde la ventana de la habitación, anota los cuatro últimos números del anuncio del bar que puede verse enfrente. Introdúcelos en la puerta para que se abra. Después sube las escaleras hasta llegar a una puerta. Coge la placa y entra. Tras la secuencia, te despertarás de nuevo en tu apartamento. Utiliza de nuevo el agujero del baño para conocer tu siguiente destino.

El Edificio de Apartamentos

Este nivel del juego es una especie de «versión» del propio edificio donde vive Henry. Se trata de uno de los niveles más largos por la cantidad de habitaciones que tienes que visitar. Comienzas en la tercera planta. Tras la escena, entra en el apartamento 301. Coge los documentos y las dos llaves. Verás que hay también un agujero de regreso. Baja hasta la primera planta y usa la llave en uno de los buzones. Encontrarás mas cartas. Usa la otra llave en el apartamento 105, el del superintendente. Aquí conseguirás más documentos, así como el juego de llaves que abren todos los apartamentos. Así pues, lo que debes hacer ahora es ir planta por planta entrando en todos ellos para hacerte con todos los objetos que encuentres. En especial debes recoger las notas para pasarlas por debajo del apartamento 302 (el de Henry). Cuando lo hayas hecho, vuelve a él por un agujero y hazte con ellas en la puerta principal. Entra en el cuarto de la lavadora y verás que algunas cosas han cambiado. A un lado de la cama encontrarás la llave del único apartamento que queda cerrado, el 303. Vuelve al edificio, utiliza la llave y entra. Tras la escena despertarás de nuevo en la habitación. Coge las notas y el talismán de debajo de la puerta. Mira por la ventana y también a través de la grieta que comunica con el cuarto de Eileen. Entra en el cuarto de la lavadora y utiliza el talismán en la grieta de la pared. A continuación tienes que colocar las cuatro placas que tienes para que se abra un agujero. Entra en él para avanzar hasta el siguiente nivel del juego.

El Hospital

Un escenario de visita obligada en la saga Silent Hill es el hospital. En esta ocasión tu misión será encontrar a tu vecina Eileen, que por lo visto ha logrado sobrevivir al ataque de Walter Sullivan. Tras la secuencia investiga todas las estancias de la primera planta, donde podrás encontrar una nueva arma blanca con la que equipar a tu personaje. En la recepción podrás ver las radiografías de Eileen. También encontrarás el bolso de Eileen en el suelo al lado del ascensor. Entra por la puerta cercana para llegar a la segunda planta. Aquí te encontrarás con un nuevo tipo de enemigo. Entra en todas las estancias recogiendo los objetos. En una de ellas una jaula caerá sobre ti encerrándote. Utiliza la llave que acabas de conseguir para escapar y vuelve a utilizarla en la habitación de enfrente para llegar hasta Eileen. Después de la escena, ella nos acompañará en lo que queda de juego. Equípala con el bolso para que se defienda y trata de protegerla siempre. Baja a la primera planta. Donde estaba el ascensor, ahora hay una puerta cerrada. Regresa al apartamento por un agujero y hazte con la llave y las notas que están a un lado de la estantería. Usa la llave en la puerta cerrada de regreso al hospital. Baja las escaleras y entra por la puerta. Sigue bajando hasta el final para terminar este nivel.

Vuelta a la Estación de Metro

A partir de este momento algunas cosas cambian en el juego. Al regresar al apartamento por los agujeros que iremos encontrando ya no recuperaremos energía, por lo que es importante el uso de los objetos de salud. También comenzarán a ocurrir extraños acontecimientos en el mismo. Deberemos utilizar las velas para combatirlos, pues de otro modo afectarán a nuestra salud. En el metro avanza acabando con los enemigos hasta llegar al baño. Sigue adelante por la entrada a los andenes y coge las balas de plata (con ellas podrás detener a los fantasmas). Vuelve al baño y entra por el agujero. En el apartamento coge la nota y la llave de debajo de la puerta. También asegúrate de que antes de volver a la estación llevas la moneda con la que entrar en la línea de metro. Baja por ella y luego por las escaleras de la derecha. En los vagones de metro utiliza la llave en la caja que encontrarás para obtener otra moneda. Vuelve al apartamento para limpiarla en el lavabo y utilízala en la máquina expendedora para conseguir otra llave. Vuelve a los vagones, cruza por ellos hasta el otro andén (es el mismo camino que seguiste en tu primera visita a esta zona). Entra por la puerta para llegar a una nueva escalera, baja por ella y continúa el camino hasta llegar donde murió Cynthia, lugar marcado por la policía. Coge el billete de metro y utiliza la llave para entrar en la oficina. Aquí encontrarás la palanca del tren. Utiliza el billete en los tornos y cuando llegues al tren entra en el vagón del conductor. Usa la palanca para que el tren se desplace ligeramente y poder entrar por la puerta. Tras la escena esquiva al individuo que te ataca y entra por la otra puerta. Baja por las escaleras y llegarás al siguiente nivel.

Vuelta al Bosque

De nuevo te encontrarás en este nivel, así que más o menos ya conoces su estructura, aunque esta vez aparecerás en un lugar diferente a la primera. Coge la antorcha que encontrarás, pues te será de utilidad. En cada una de las zonas deberás prenderla con el fuego que halles. También deberás investigar los agujeros que hay en el suelo, y que en la anterior visita parecían no tener utilidad. En ellos verás partes de una especie de escultura que se encuentra en la parte central, donde está el edificio del orfanato. Así pues, visita las cuatro partes del mapa hasta conseguir las cinco partes. Recoge también todos los objetos que vayas encontrando, como velas, balas de plata u objetos de salud. También hallarás en el área superior izquierda un medallón y el pico, una nueva arma blanca para Henry. Cuando tengas todas las partes, utilízalas en el muñeco y aparecerá una escalera. Baja por ella y usa el medallón en la puerta. Sigue bajando y coge el ascensor para finalizar esta zona.

Vuelta a la Prisión

Esta vez comenzamos en el techo de la prisión con nuestro viejo conocido intentado acabar con nosotros. Huye de él e investiga los tres pisos de celdas recogiendo todo lo ▶

que encuentres. Vuelve a subir hasta la tercera planta y salta al agujero de la celda como lo hiciste la vez anterior para llegar a la cocina. Entra en la habitación donde encontraste al hombre muerto y recoge la camisa. Vuelve a tu cuarto y úsala en el lavadero para que aparezca una nota. Regresa a la prisión y dirígete a la zona de las duchas. Mata al fantasma con una espada y recoge la llave que suelta. Ve a la segunda planta del sótano y accede a la sala del generador. Acaba con los enemigos y baja por la escalera. Habrás terminado con esta zona.

Vuelta a los Edificios

Tras la escena, coge el ascensor y baja. Vuelve a hacerlo por la escalera del mismo. Coge la bola de billar que hay en este lugar. Sube por la escalera y sigue adelante para que tenga lugar otra secuencia. Avanza y hazte con la pelota de voleibol y el medallón. Entra por la puerta y baja por las escaleras. Sigue hasta llegar al bar. Usa la bola en la mesa de billar y vuelve a tu apartamento. Marca el número del bar que puede verse desde la ventana y te dirán que ha cambiado. Anota el nuevo e introduce las cuatro últimas cifras en la puerta con el panel numérico. Vuelve al ascensor y sube hasta la última planta. Sube por las escaleras hasta llegar a la tienda de deportes. Coge las velas que hay en el mostrador, introduce la pelota de voleibol en la canasta y hazte con el palo de golf. Sal por la otra puerta, baja por las escaleras y estarás en la tienda de animales. Coge los objetos, vuelve a la tienda de deportes y entra por la puerta que queda. Avanza hasta llegar a la habitación del cumpleaños. Pon las velas en la tarta y recoge el gato del suelo. Vuelve a la tienda de animales y coloca el gato en la jaula. Entra por la puerta, baja por las escaleras y sigue avanzando. Accede por la puerta del reloj y baja a continuación hasta la última planta. Entra por la puerta del fondo hasta llegar a la zona de la escena entre el Walter adulto y el niño. Vuelve al bar y abre la puerta de la combinación. Baja por la escaleras y te enfrentarás a unos engendros. Debes atacar al jefe real. Cuando lo hagas todos los demás sufrirán daño. Después de acabar con ellos, sal por la puerta y baja las escaleras.

Vuelta al Edificio de Apartamentos

Te encuentras en el apartamento 302. Coge los libros de la mesa y las notas de la habitación. A continuación tendrá lugar una reveladora secuencia con el anterior inquilino del piso de por medio. Coge el pico de la pared y entra por el agujero del baño para volver al apartamento de Henry. Utiliza el pico en la pared, entre la habitación y el baño, te llevarás una gran sorpresa. Coge las llaves de su abrigo y podrás liberar por fin la puerta principal. Ahora tendrás que investigar de nuevo todo el edificio, siempre sabiendo que Walter pulula por el mismo intentando acabar con la pareja. En único apartamento que está cerrado es el 105. Para lograr abrirlo tienes que encontrar seis ahorcados. Su localización es la siguiente: el apartamento 104, 103, 102, 101, al lado de la puerta del 104 y al lado del 101 en el pasillo. Vuelve al cuarto y tras la escena coge el cordón umbilical de la estantería. Ahora debes volver al apartamento 302. Salva la partida y prepárate para el enfrentamiento final. Entra donde está el cadáver de Walter y examínalo. Tras la escena salta por el agujero. El combate se desarrollará a contrarreloj, ya que debes vencer a Walter antes de que Eileen muera. Utiliza el cordón umbilical en el monstruo que sale de la pared y aparecerán ocho lanzas. Úsalas contra él y después atácale con todo lo que tengas al Walter adulto hasta que muera.

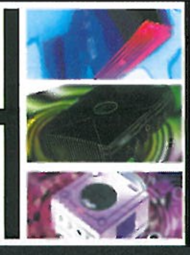
Finales

Escape: para conseguirlo, tu apartamento debe estar limpio de «poltergeists» y debes salvar a Eileen.
Madre: tu apartamento debe estar sucio y debes salvar a Eileen.
Muerte de Eileen: tu apartamento debe estar limpio y Eileen debe morir.
21 Sacramentos: tu cuarto tiene que estar sucio y Eileen debe morir.




No te pierdas la revista
mega TOP
este mes
te regalamos
una mochila
tipo bandolera
mega TOP
mega TOP
Hay dos colores para elegir: negro y rojo
Y además en la revista de octubre, encontrarás un mega reportaje de cine: 'El espantatiburones', el último film animado de la factoría DreamWorks; va de tiburones mafiosos y Will Smith presta su voz al pez protagonista. También estrenamos cómic: a partir de ahora en cada número, una historieta de Pafman, nuestro superhéroe. Miguel Ángel Muñoz nos cuenta cómo le va su carrera musical. Y, como cada mes, concursos, lo último en música, videojuegos, TV...
sólo 4 euros
mega TOP tu mejor revista


S
guí





por Angelfran

SPIDERMAN 2

Si quieres acompañar al hombre araña en su nuevo periplo por Nueva York y llegar hasta el final de la aventura te ofrecemos una guía completa del juego de Activision. ¡Acaba con el Dr. Octopus!

¿Te gustó la película? Sam Raimi ha demostrado ser un director que ha tratado a un superhéroe tan carismático de una forma muy digna y, por una vez, hay que decir que el videojuego basado en la película no es el típico producto basado en una película de éxito, y Spider-Man 2 es de los mejores juegos de acción del momento para tu PlayStation 2.
Como juego en sí, Spider-Man 2 es bastante fácil, no hay grandes enigmas que resolver y las ayudas de pantalla te indicarán tu objetivo, por lo que esta guía es un repaso de los principales objetivos de cada misión.

Capítulo 1
La mayor dificultad de Spider-Man 2 es no haberlo jugado anteriormente. Para manejar a tu héroe favorito, este capítulo Tutorial te indicará lo que tienes que hacer en cada momento: como subir a las paredes y sobre todo, avanzar con las telarañas a través de las paredes. Debes manejar esta habilidad lo mejor que puedas, porque gracias a ella Spiderman puede avanzar a toda velocidad en su querida Nueva York.
Sigue con las instrucciones del Tutorial y podrás conocer todas las posibilidades de tu amigo Spidey.

Capítulo 2
Te adentrarás más en las habilidades lanza-telas de araña de Spiderman. Sigue las instrucciones del juego hasta que llegues a tu primer combate con unos vulgares matones de mala muerte. En este combate deberías practicar todas las tácticas de combate de Spiderman como atrapar en su tela a los enemigos que huyen. También podrás comprobar lo útil que resulta el sentido arácnido en el momento de algún ataque sorpresa por la espalda. Puedes utilizar el botón de evasión para evitarlo, pero ante todo, y dado que Spider-Man 2 es un juego de mucha acción, deberás dominar estos dos capítulos al máximo y no olvides adquirir las mejoras de ataque y defensa, que hay muchas en las tiendas adecuadas.

Capítulo 3
Tras la escena cinemática, ve al punto de destino, donde tendrás que luchar de nuevo y usar intensivamente tu sentido arácnido y tus superpoderes, como la congelación del tiempo que puedes alcanzar si tienes tu barra de vida intacta.
Bien, sigue golpeando a los malos y sobre todo, persigue al tipo que lleva una maleta. Atácale y devuelve la maleta a su verdadera dueña, la chica de la tienda, donde tienes que ir atendiendo la señal del mapa. Luego ve hasta la próxima señal en lo alto del rascacielos. Allí podrás cambiar tu ropa y aparecerá otra escena cinemática.
Después de la escena ve a la pizzería, el oficio habitual de Peter Parker, allí tendrás que repartir un pedido en tan sólo dos minutos al punto donde indica el mapa. Cumple con tu objetivo y regresa a la pizzería.

Capítulo 4
Ahora tienes que visitar el mejor periódico de la ciudad, The Daily Bugle, dirigido por el mayor enemigo público de Spiderman y al mismo tiempo, jefe del pobre Peter. Sube al tejado y entra a través del corredor del aire. Sal del cuarto de baño y ve a la redacción. Habla con la secretaria, regresa al cuarto de baño y ponte de nuevo el traje de Spiderman.
Dirígete al punto amarillo del mapa y allí al de color morado situado en un alto del edificio. Allí podrás hacer la foto que necesitas. Ve al siguiente punto del mapa para hacer una nueva foto, así hasta cinco, y regresa al periódico. Dale a Bobby las fotos, habla con la secretaria y ya podrás dar las fotos al señor Jameson.
Tras otra escena cinemática aparece uno de los más fieros enemigos, Rhino. Hazle una foto y evita sus ataques para vencerle, cuando le brille la cabeza, puedes dar al botón de huida, para evitar sus golpes. Al final, él se cansará y podrás atacarle. Repite esto hasta vencerle.

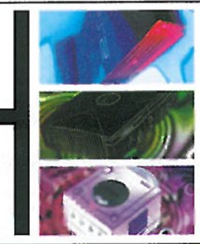
Capítulo 5
Como siempre, acude al punto del mapa. Un nuevo rascacielos, situado esta vez al lado de Central Park. Esto será lo único que tengas que hacer importante en esta misión, pero también puedes encargarte de liquidar unos cuantos maleantes para subir tus puntos de héroe.

Capítulo 6
De nuevo, ve al punto amarillo del mapa. Luego tendrás que ir a cinco lugares distintos del mapa para recoger unos cuantos objetos fotográficos. En total son cinco y debes recoger todos. Tras hacerlo, se produce un robo en la ciudad, en el punto azul del mapa; allí conocerás a la guapa Gata Negra. Síguela y conseguirás un buen número de puntos.
Ahora deberías visitar a tu amiga Mary Jane. Ve a su apartamento y verás una nota en la puerta. Ahora ve a toda velocidad hasta el teatro porque tienes un límite de tiempo, pero antes cámbiate de ropa.

Capítulo 7
Ve al periódico. Allí te destinan al Metropolitan Arena donde tendrá lugar una curiosa competición y tendrás que demostrar de nuevo lo que sabes hacer con tus redes y tus saltos, pero al final tendrás que enfrentarte a Quentin Beck.

Capítulo 8
Tu próximo destino es el apartamento del Doctor Octavius. Cámbiate de ropa en el tejado y atento





superguías

a la escena cinemática. Sal del edificio. Deberías estar ya en la representación de Mary Jane y sólo tienes tres minutos para llegar hasta allí, pero cuando estés en el viaje verás una explosión en un edificio con un montón de malos. Así que ve a por ellos. Primero ve a por el francotirador que está en el tejado, luego a por los demás. Ahora sigue al camión blanco y detenlo. Elimina a sus ocupantes. Esperemos que llegues a tiempo a la obra de Mary Jane.
Luego sigue a la Gata Negra a lo largo de la ciudad. Verás a otro grupo de tipos con una valiosa estatua de oro en su poder. Derríbalos aunque sea la Gata la que se lleve al final la estatuilla.

Capítulo 9
Entra en el periódico para hacer tu trabajo habitual. Sal y asistirás atónito a un ataque extraterrestre. Ve al punto azul del mapa y sube las escaleras del edificio. Ahora tendrás una misión con límite de tiempo para rescatar a todos los reporteros atrapados.
Ve a por los aliens que están en el aire con tu red.
Tu nuevo destino es la Estatua de la Libertad. Puedes utilizar los platillos volantes para saltar y escalar entre ellos, y así dirigirte a la isla de la Estatua donde tendrás que destruir un número de orbes con el fin de destruir el campo de fuerza que rodea a la Estatua. Entra rápido o de nuevo aparecerá el campo de fuerza. Sube hasta lo alto de la Estatua donde deberás enfrentarte a una especie de cerebro. Una vez destruido, tendrás que ir a la guarida de Misterio, el responsable de todo esto.
Entra por la ventana y en el interior tendrás que golpear a un payaso balancín para adentrarte en un laberinto de espejos. Destruye los espejos y a los enemigos que se han reflejado en los mismos. Cuando veas que un rayo se dirige a un espejo, pasa tres espejos y rompe el cuarto, así se producirá una serie de rayos indicadores que te conducirán a la salida.

Capítulo 10
Puedes aprovechar para comprar unas cuantas cosas y mejorar tus poderes. Como Nueva York sigue invadida por aliens, ve a destruir unos cuantos y así obtendrás jugosos puntos. Tienes que acudir a la demostración de física nuclear del Doctor Octavius, así que antes de entrar cámbiate de ropa.
Tras el incidente, Spidey aparecerá y esta vez deberá destruir los cuatro paneles de control observando los pulsos eléctricos. Y, cuando aparezca una pausa, aprovecha para pulsar y desconectarlo.

Capítulo 11
Vuela por los cielos hasta el tejado del banco. Allí tendrás que enfrentarte a un gran número de ladrones, incluyendo a Octopus. Primero ataca a los humanos y después a Octopus. Esperemos que tengas suerte, porque sus ataques son bastante fuertes. Puedes utilizar una táctica consistente en evitar los golpes de sus tentáculos e intentar inutilizarlos con tu red. Cuando tengas a dos, ataca fuertemente a Octopus y éste huirá.
Sal del Banco y encárgate de los demás enemigos que hay en la puerta. Sigue el punto azul en el mapa y pégate al helicóptero. Te llevará a una cruel escena donde Tia May ha sido atada a la vía del tren. Rescata a Tia May antes del tiempo límite.

Capítulo 12
Ve al punto blanco del mapa, a tu casa. Entra por el balcón, ahora tu nuevo objetivo es el punto azul donde verás a la Gata Negra que te conducirá a Shocker, otro de los viejos enemigos de Spiderman. Síguele hasta el almacén (punto azul) donde tendrás la cita con Shocker. Como ocurrió con los otros superenemigos, lo mejor es evitar sus ataques y golpearle con tus golpes de siempre, aunque esto genere un campo de energía bastante peligroso para la salud de Spidey. Mientras, la Gata Negra te ayudará con los esbirros de Shocker.

Capítulo 13
De nuevo ve al periódico, punto blanco del mapa, y de allí al punto azul, donde te enfrentarás a un jefe alien. No es muy difícil vencer, así que una vez liquidado regresa al periódico y habla con la secretaria para dar por terminada esta corta pero intensa misión.

Capítulo 14
En este capítulo tienes que ir encargándote de pequeñas misiones hasta que te llegue la orden de ir a por Mary Jane al teatro, pero cuando te encuentres con ella será atacada. No puedes permitirlo y una vez salvada, ve al punto verde del mapa, donde te verás otra vez con la Gata que te reta a llegar a un determinado punto de la ciudad antes que ella, así que utiliza tus mejores técnicas para ir lo más deprisa posible. En este punto encontrarás más enemigos, algunos robots, que te pondrán las cosas bastante difíciles. Esquivar a los robots es sencillo, simplemente ponte detrás de ellos y no te alcanzarán. Tras vencerles habla con la Gata Negra y ve al punto azul del mapa y allí podrás realizar nuevas misiones para conseguir más puntos.

Capítulo 15
Parece mentira, pero ya hemos llegado al final del juego. En primer lugar, ve a tu apartamento trepando por el balcón, como es normal en Spiderman. Después de la escena, dirígete al punto azul del mapa. Entra dentro del rayo de luz y cámbiate. Habla con Mary Jane, pero ésta será secuestrada por Octopus. Rescátala dentro del límite de tiempo. Ahora ve al punto azul en el mapa. Entra de nuevo en el rayo azul para luchar contra Octopus en el tren, rememorando la prodigiosa escena de la película. Una vez finalizada esta fase deberás llegar un edificio donde hay un campo de energía manipulado por nueve paneles de control. Tendrás que ir desactivando uno a uno y evitando caerte al agua.
Tras desactivarlos, llegará la batalla final contra Octopus.
Se trata de una batalla complicada y bastante larga, pues Octopus está en lo máximo de su locura y poder. El truco consiste en inutilizar al menos tres de sus tentáculos. Una vez hecho, y aprovechando el tiempo congelado de Spiderman, puedes atacarle y así vencerle.
Realmente el juego no acaba aquí, ya que puedes ir acumulando puntos viajando por toda la ciudad y recolectando nuevas habilidades para Spiderman, pero el modo Historia sí ha llegado a su fin.

supertrucos

[PS2]

SAMURAI JACK

ESPADA DE CRISTAL
Durante el transcurso de una partida presiona ambos *sticks* analógicos y a continuación pulsa X, Círculo, Cuadrado, Triángulo.

ESPADA DE FUEGO
Durante el transcurso de una partida presiona ambos *sticks* analógicos y a continuación pulsa Cuadrado, X, Círculo, Triángulo.

ESPADA ELÉCTRICA
Durante el transcurso de una partida presiona ambos *sticks* analógicos y a continuación pulsa Círculo, X, Triángulo, Cuadrado.

VIDA AL MÁXIMO
Durante el transcurso de una partida presiona ambos *sticks* analógicos y a continuación pulsa X, Círculo, Triángulo, Cuadrado.

ZEN AL MÁXIMO
Durante el transcurso de una partida presiona ambos *sticks* analógicos y a continuación pulsa Círculo, X, Cuadrado, Triángulo.



[PS2]

WAY OF THE SAMURAI 2



TODOS LOS PERSONAJES
Comienza una nueva partida y entra en la pantalla de personalización del personaje. Ilumina la opción de nombre pero no la selecciones. A continuación presiona la siguiente combinación de botones a toda velocidad: L1, R2, R1, L2, L1, R2, R1, L2, Cuadrado. Después presiona Izquierda o Derecha en la pantalla de selección de personajes para observar las nuevas incorporaciones que se han hecho al catálogo.

SILENT HILL 4 THE ROOM

[PS2 / XBOX]

CONSEGUIR LA SIERRA MECÁNICA
Acaba el juego una vez y salva partida. Comienza una nueva aventura y, en el nivel del Bosque, busca por la zona donde está el coche aparcado. Allí encontrarás este arma.

TRAJE DE ENFERMERA DE EILEEN
Completa el juego en cualquier nivel de dificultad y busca en el apartamento 302 este curioso extra para el juego. Podrás equipárselo a la vecina la tercera vez que juegues.

TRAJE ESPECIAL DE CYNTHIA
Finaliza el juego con los cuatro finales salvados en el mismo archivo. Comienza un juego nuevo y equipa a Eileen con su traje nuevo para que Cynthia aparezca transformada también.

MODO «ONE WEAPON»
Consigue diez estrellas en el nivel máximo de dificultad para acceder a esta nueva modalidad de juego.

supertrucos

MASHED

[PS2 / XBOX]

CÓDIGO MAESTRO
En el menú principal del juego introduce todo lo rápido que puedas la siguiente combinación de botones: Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo. A continuación tendrás acceso a todos los extras y secretos que encierra el juego de **Empire.**



BURNOUT 3

[PS2]

NUEVOS COCHES
Completa todos los desafíos del «Crash Mode» con oro. Después, mantén presionados L2 y R2 mientras escoges un vehículo para poder acceder a los coches de *Need For Speed Underground*.

[XBOX]

NUEVOS COCHES
Completa todos los desafíos del «Crash Mode» con oro. Después, mantén presionados los botones Blanco y Negro mientras escoges un vehículo para poder acceder a los coches de *Need For Speed Underground*.

GALLEON

[XBOX]

MODO DE TRUCOS
En la casa de Areliano, abre la puerta del primer dormitorio (el más alejado del tuyo) tres veces, la segunda seis veces y la tercera nueve veces. Lo debes hacer desde el pasillo. Aparecerá el arma más potente del juego en tu inventario.



SECOND SIGHT

[PS2/ XBOX / GAMECUBE]

MINIJUEGO
En el nivel llamado «Locura» usa el disco que encuentras en cualquier ordenador de la fase para acceder a un clásico arcade llamado X-Space 92 desde el menú de Aplicaciones.

TOP SUPERJUEGOS



PLAYSTATION 2

01> **FIFA Football 2005**
Deportivo ■ EA Sports

02> **Silent Hill 4**
Survival Horror ■ Konami

03> **Burnout 3 Takedown**
Conducción ■ EA Games

04> **Formula One 2004**
Conducción ■ Sony C.E.

05> **Colin McRae R. 2005**
Conducción ■ Codemasters

06> **Star Wars Battlefront**
Shoot'em-up ■ LucasArts

07> **Psi-Ops: T.M.C.**
Aventura/Shoot'em-up ■ Eidos

08> **Onimusha 3: D.S.**
Aventura ■ Capcom

09> **Spider-Man 2**
Aventura ■ Activision

10> **Second Sight**
Aventura ■ Codemasters

XBOX

01> **FIFA Football 2005**
Deportivo ■ EA Sports

02> **Silent Hill 4**
Survival Horror ■ Konami

03> **Burnout 3: Takedown**
Conducción ■ EA Games

04> **Chronicles Of Riddick**
Shoot'em-up ■ Vivendi

05> **Ninja Gaiden**
Acción ■ Tecmo

06> **Rallisport Chall. 2**
Conducción ■ Microsoft

07> **Sudeki**
RPG ■ Microsoft

08> **Colin McRae R. 2005**
Conducción ■ Codemasters

09> **Star Wars Battlefront**
Shoot'em-up ■ LucasArts

10> **Psi-Ops: T.M.C.**
Aventura ■ Midway

GAMECUBE

01> **FIFA Football 2005**
Deportivo ■ EA Sports

02> **Mario Golf**
Deportivo ■ Nintendo

03> **Metal Gear Solid TTS**
T.E.A. ■ Konami

04> **Spider-Man 2**
Aventura ■ Activision

05> **Final Fantasy C.C.**
Action RPG ■ Square Enix

06> **Pokémon Colosseum**
RPG ■ Nintendo

07> **Second Sight**
Aventura ■ Codemasters

08> **Animal Crossing**
Simulador ■ Nintendo

09> **Harry Potter y El...**
Aventura ■ EA Games

10> **Wario Ware**
Acción-Puzzle ■ Nintendo

N-GAGE

01> **Ashen**
Shoot'em-up ■ Nokia Games

02> **Los Sims Toman La C.**
Simulador Social ■ Electronic Arts

03> **FIFA Football 2004**
Deportivo ■ Electronic Arts

04> **Spider-Man 2**
Acción ■ Activision

05> **T. Woods PGA T. 2004**
Deportivo ■ Electronic Arts

GBA

01> **Fire Emblem**
Battle RPG ■ Nintendo

02> **Mario Golf**
Deportivo ■ Nintendo

03> **Mario Vs Donkey Kong**
Plataformas ■ Nintendo

04> **Hamtaro Ham Ham G.**
Deportivo ■ Nintendo

05> **Pokémon Rojo/Verde**
RPG ■ Nintendo

JAPÓN

01> **FFXI: Chains Of P.**
RPG ■ Square Enix (PS2)

02> **Tales Of Symphonia**
Action RPG ■ Namco (PS2)

03> **Suikoden IV**
RPG ■ Konami (PS2)

04> **Final Fantasy I&II Adv.**
RPG ■ Square Enix (GBA)

05> **Biohazard Outbreak 2**
Survival Horror ■ Capcom (PS2)

muy personal

The Elf

SHADOW OF ROME

Capcom no para. No contentos con esa maravilla llamada *Onimusha 3* y las sensaciones dejadas por la primera *beta* de *Devil May Cry 3*, se permiten el lujo de recurrir de nuevo a la historia y trasladarnos a la antigua Roma en el futuro *Shadow Of Rome*. No llegará a nosotros hasta comienzos de 2005, pero os aseguramos que la espera merecerá la pena.

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

01> **Final Fantasy XII**
RPG ■ Square Enix (PS2)

02> **Shadow Of Rome**
Aventura ■ Capcom (PS2)

03> **Gran Turismo 4**
Conducción ■ Sony C.E. (PS2)

04> **GTA San Andreas**
Aventura ■ Rockstar (PS2)

05> **HALO 2**
Shoot'em-up ■ Microsoft (Xbox)

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

PLAYSTATION 2	XBOX	GAMECUBE	GAME BOY ADVANCE	N-GAGE
1 FORMULA ONE 2004	1 LAS CRÓNICAS DE RIDDICK...	1 POKÉMON COLOSSEUM	1 POKÉMON RUBÍ	1 TOMB RAIDER
2 PRO EVOLUTION SOCCER 3 (P)	2 SUDEKI	2 SUPER SMASH BROS. MELEE	2 POKÉMON ZAFIRO	2 TONY HAWK'S PRO SKATER
3 ATHENS 2004	3 NINJA GAIDEN	3 SUPER MARIO SUNSHINE	3 FIRE EMBLEM	3 MOTO GP
4 GTA VICE CITY (PLATINUM)	4 DRIV3R	4 SPLINTER CELL: PANDORA...	4 SPIDER-MAN 2	4 SPLINTER CELL
5 SPIDER-MAN 2	5 FULL SPECTRUM WARRIOR	5 POKÉMON CHANNEL	5 KIRBY & THE AMAZING...	5 SONIC N

MÁXIMA POTENCIA

Si usted es de los que gustan de estar a la última y necesita un PC de altísimas prestaciones, en este número encontrará lo que busca. A través del riguroso análisis que le brinda PC Plus en este número podrá conocer los equipos más potentes del mercado, para que pueda tomar la decisión más acertada. Hallará otras comparativas en las que se evalúan avanzadas cámaras digitales, los router ADSL WiFi más funcionales y el mejor software de autoría de DVD. Encontrará también un informe especial, en el que se analiza el popular Microsoft Windows XP Service Pack 2, así como pruebas exhaustivas de productos hardware y software como Kodak EasyShare DX7440, Sapphire ATI X800 Pro, Plextor PX-712SA, Sony VAIO X505VP y Sonic DVDit! 5. Todo ello sin olvidar la sección de trucos que le permitirá sacar el máximo partido a Google. Además varios informes en los que se desvelan las claves para aprovechar su viejo PC, encontrar verdaderos chollos en Internet y trabajar con el ordenador de un modo saludable. Por otra parte, la revista viene acompañada de dos SuperCD repletos de utilidades y juegos. El primero de ellos es exclusivo de Microsoft Windows XP Service Pack 2, que le permitirá ahorrarse una prolongada descarga de más de 260 MB. En el otro disco, encontrará multitud de programas completos como NetObjects Fusion 7, FlashSlider 3.0, the Gimp 2.0, Secura Archiver 1.43, ArtIcons y el juego Helix.



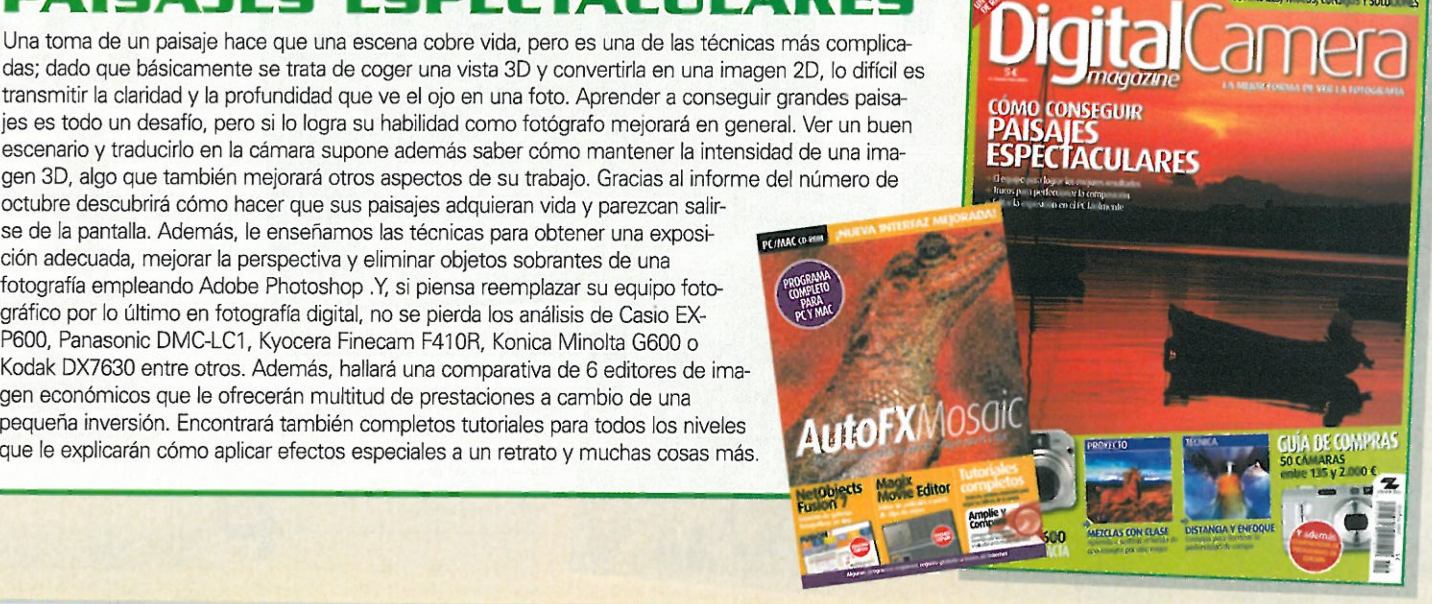


KILLZONE, EL MEJOR SHOOTER DE TODOS LOS TIEMPOS

Es el título llamado a coronarse como rey de este popular género en PlayStation 2. KillZone ha sido programado por el estudio holandés de Guerrilla Games y nos hemos presentado en sus oficinas para obtener toda la información posible y contaros lo que os ofrecerá el sorprendente shooter cuando vea la luz en noviembre. Os aseguramos que jamás habéis visto nada igual. Asimismo, os ofrecemos en exclusiva un primer contacto con la versión videojuego del próximo filme de la factoría Pixar, Los Increíbles, que promete saltar las barreras de las clásicas conversiones de películas de animación y convertirse en uno de los grandes de estas navidades. Y ya que hablamos de grandes de la temporada, no os perdáis los reportajes, previews y reviews de lanzamientos como Shadow Of Rome, Pro Evolution Soccer 4, Need For Speed Underground 2, FIFA Football 2005, Silent Hill 4 y muchos, muchos más... Y si queréis pasar a la acción, cargad el DVD-Demo en vuestra PlayStation 2 y preparaos para disfrutar con Colin McRae Rally 2005 y Ratchet & Clank 3 entre otros. ¡Todo esto por sólo 6 Euros!

PAISAJES ESPECTACULARES

Una toma de un paisaje hace que una escena cobre vida, pero es una de las técnicas más complicadas; dado que básicamente se trata de coger una vista 3D y convertirla en una imagen 2D, lo difícil es transmitir la claridad y la profundidad que ve el ojo en una foto. Aprender a conseguir grandes paisajes es todo un desafío, pero si lo logra su habilidad como fotógrafo mejorará en general. Ver un buen escenario y traducirlo en la cámara supone además saber cómo mantener la intensidad de una imagen 3D, algo que también mejorará otros aspectos de su trabajo. Gracias al informe del número de octubre descubrirá cómo hacer que sus paisajes adquieran vida y parezcan salirse de la pantalla. Además, le enseñamos las técnicas para obtener una exposición adecuada, mejorar la perspectiva y eliminar objetos sobrantes de una fotografía empleando Adobe Photoshop .Y, si piensa reemplazar su equipo fotográfico por lo último en fotografía digital, no se pierda los análisis de Casio EX-P600, Panasonic DMC-LC1, Kyocera Finecam F410R, Konica Minolta G600 o Kodak DX7630 entre otros. Además, hallará una comparativa de 6 editores de imagen económicos que le ofrecerán multitud de prestaciones a cambio de una pequeña inversión. Encontrará también completos tutoriales para todos los niveles que le explicarán cómo aplicar efectos especiales a un retrato y muchas cosas más.



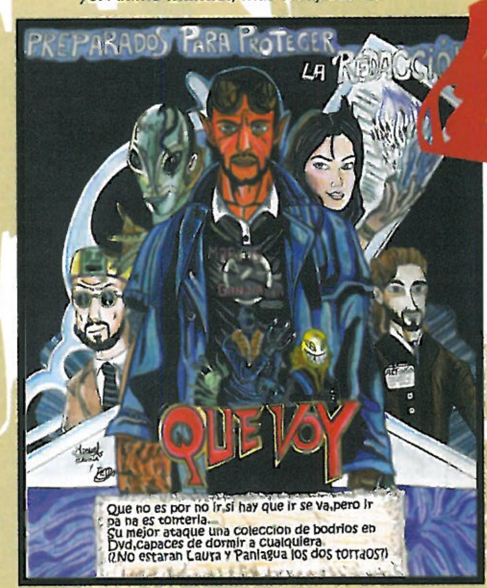
Todo lo último en...



INTERNECIO

GOLFOMENSAJES

Manuel dibuja a algunos miembros de la redacción. **R. Dreamer**, **Nemesis**, **Anna**, **Alfonso** y, en el centro, **The Elf**. Parecidos razonables diría yo. Ánimo **Manuel**, más dibujillos así.



Manuel Gandía Chacopino

Fotos, fotos, fotos. Muy mal, el mes que viene os pedía fotos del veranito y, hasta la fecha, ¡sólo me ha llegado una! Os doy un mes más. Además, como ha tenido tan poco éxito la iniciativa, si la mandáis seguro que salís publicados. ¿No os queréis ver ridículos con vuestro tanga de leopardo? ¿O tirados en el suelo de cualquier chiringuito? Si sois necios de verdad, enviad esa foto de verano que necesito. Ánimo.

Y al resto de necios que sigue sin colaborar...
...les deseo que les suspendan todo y que se les gangrenen los genitales

Escribe a: Internecio, O'Donnell 12, 28009 Madrid. sgolfo@yahoo.es

¡No, otra vez no!



ustin, vía e-mail

*«Yeee lokoooo», ¿cómo va la vida? Yo aquí de vuelta de **Ibiza** y **Formentera**.*

■ **Espero que no me escribas sólo para tirarte el pisto de tus vacaciones, ¡melón!**

Fui con gente de la Universidad a un curso de buceo y a un voluntariado de tortugas marinas.

■ **Así me gusta, que te preocupes por tu familia política.**

Total, 2 días de voluntariado y 5 de fiesta en Ibiza, de ciego en ciego, y con la novia hipertensa de verme todo loco.

■ **Hipertensa porque mientras tú te sumergías, ella le quitaba el oxígeno y el tanga al monitor, que lo sé de muy buena tinta.**

*Pillamos al loco del **Pocholo** de DJ. Pincha como el «bul», todo hay que decirlo, pero ahí arriba se cree el amo y anima bien a la peña.*

■ **Pues si lo más «sabroso» de tus vacaciones es el recuerdo que ha dejado en ti Pocholo, mal vamos... Espero que por lo menos tu novia te diera algo más emocionante, como un sopapo de esos que mereces.**

¿Y a ti qué tal te han ido las «vacas»? Venga, ¡a cuidarse!

■ **Mis vacaciones como siempre, excelentes. Rodeado de chicas poniéndome crema, con parte de tu familia sirviendo en mi mansión veraniega, y con tu novia despiojándome el hamster. Eso sí, si después de contar tus «vacas» aquí no me mandas una foto de este verano, te prometo mandarte a Doc desnudo y con tu nombre tatuado en las posaderas a tu clase. Así que ya sabes, elige la foto que más te guste, escanéala o mándamela por correo. Agur.**

Jonatan Sepúlveda



Estoy hasta los mandos de todos vosotros, nenazas





Manuel G. Ch.

*El ayer y el hoy. Una mezcla de mi adorado y añorado **Mazinger Z** junto con el bastante más modernillo **Doraemon**. Los otros dos dibujos, también de **Manuel**. Y ahora se va a hacer un cursillo de dibujo manga. ¡Como deje de mandarme material me deja la sección en tanga! No nos abandones, ¡no hagas como el resto de necios!*

TOP NECIO



ustin	Por su crónica veraniega
MANUEL GANDIA CHACOPINO	El dibujante sostén de la sección
ANTONIO DE EA	Tunero con tipo de tuno
DANI, THE ELF Y DOC	Talavera tiembla
EL EDU	Ya le huelen hasta las gafas

Gizmondo

La compañía **Tiger Telematics** anuncia el lanzamiento de su nuevo sistema de entretenimiento **Gizmondo** para finales de octubre en Reino Unido. A principios del año que viene aparecerá en el resto de territorios. Se trata de un híbrido entre consola portátil y teléfono móvil con cámara integrada, MP3, GPS y reproducción de vídeo.

SEGA

MONKEY BALL DELUXE

La compañía japonesa se prepara para la presentación en sociedad de *Monkey Ball* en **PS2** y **Xbox**. El nuevo juego incluirá 300 pantallas diferentes (114 de *Super Monkey Ball,* 140 de *Super Monkey Ball 2* y 46 niveles completamente nuevos). Tras su paso por **GC** los simios más populares volverán a poner a prueba la habilidad de todos los jugadores.



El desarrollo es el mismo de siempre: controlar al mono metido en una cápsula mientras evoluciona por unos escenarios de lo más rebuscado.

KONAMI

METAL GEAR ACID

La nueva entrega de una de las sagas más populares de la historia de los videojuegos poco a poco va revelando su forma definitiva en esta encarnación para **PSP**, la futura portátil de **Sony**. Por ahora sabemos que el juego se dividirá en misiones y que tendremos que utilizar una especie de «cartas de acción».



SONY C.E.

SINGSTAR PARTY

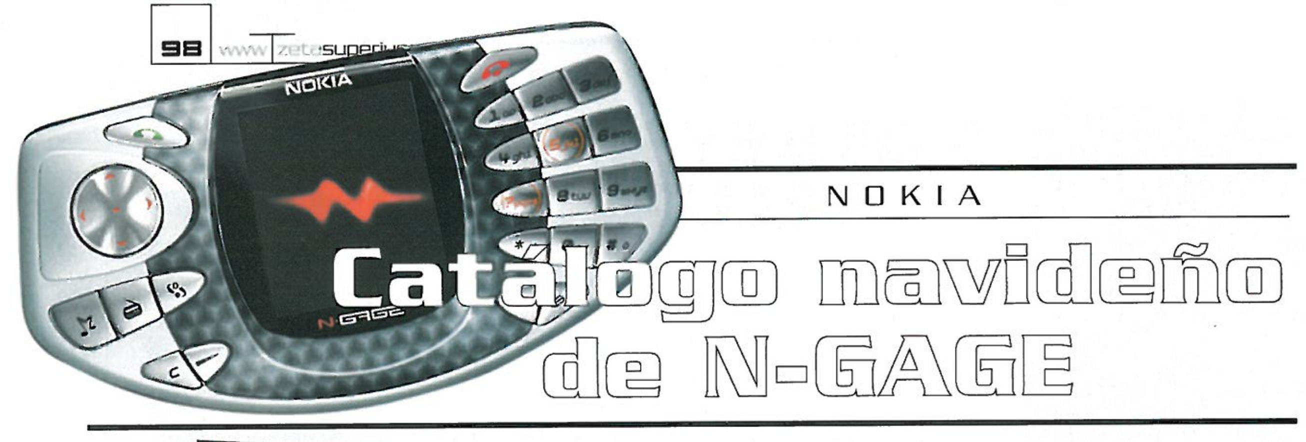




Sony C.E., tras el impresionante éxito de su juego de *Karaoke*, lanzará una segunda entrega en exclusiva para **PS2** este mes de noviembre. Es esta ocasión se apuesta por la cooperación entre varios jugadores a la hora de interpretar las canciones, y por ello incluirá gran cantidad de duetos. Por ahora sólo conocemos los temas de la versión inglesa, pero es seguro que la mayoría de ellos serán sustituidos por conocidas canciones del pop español más reciente. Aparte del modo de duetos incluirá otro llamado «Pasa el Micro», que nos hará recordar los tiempos del programa de TV «Furor».



El juego se venderá en dos packs: uno con los micrófonos y otro sólo con el disco de juego, para los que ya posean el primer SingStar.



NOKIA

Catálogo navideño de N-GAGE

Asphalt: Urban GT

Los programadores de **Gameloft**, expertos en desarrollo para dispositivos móviles, ha creado el juego de conducción más sorprendente que hemos probado en los últimos tiempos sobre una portátil. Carreras urbanas, vehículos reales y una jugabilidad excelente.

La compañía finlandesa sigue apostando fuerte por su consola portátil, y más aún tras el lanzamiento de la nueva y mejorada versión **QD**. Desde este momento hasta que acabe el año seremos testigos de la mayor avalancha de títulos desde que apareció en el mercado, y algunos de ellos contribuirán sin duda a subir el listón de lo que se conocía hasta ahora como videojuegos para portátil. El próximo mes podréis disfrutar de un completo reportaje sobre todos estos juegos, pero de momento os avanzamos información sobre algunos de ellos, a falta de algunas sorpresas que serán reveladas en la presentación que organiza **Nokia** en Vancouver. El catálogo de la portátil europea tendrá incorporaciones pertenecientes a todos los géneros. Para empezar, tres juegos de rol muy diferentes colmarán las ansias de aventura de los aficionados. *The Elder Scrolls Travels: Shadowkey* es una versión de una saga con solera, cuya última entrega triunfó en **Xbox**. *Pocket Kingdom* es la apuesta de **Sega** por los MMORPG, y promete romper con todo lo visto. *Requiem Of Hell*, por su parte, recuerda a los *Baldur's Gate* de consola. La velocidad estará representada por sagas tan populares como *Colin McRae o SSX*. La versión de este año de *FIFA* seguirá mostrando buenas maneras, mientras que *Call Of Duty*, *Operation Shadow* y *Worms World Party* nos pondrán en medio de respectivos conflictos bélicos muy diferentes. Diversión para todos los gustos.

//El próximo mes contaréis con un completo reportaje sobre todos los lanzamientos de Nokia//

